Komoda & Amiga plus - magazyn użytkowników komputerów Commodore



#2

Edycja polska

FAREWELL RAMOS

REZUREKCJA: ALIEN BREED TRILOGY

SEUCK COMPO 2015

ULTIMA IV: 1985 VS 2015





WYWIADY:
- LORD BRITISH
- MAGERVALP
- BARON ASHLER



SNATCH MC BLAGGER



SLEEPWALKER



ZOMBI TERROR



NUCLEAR CHESS



GET THE CAT

W dniu 15.08.2015 zmarł nasz redakcyjny przyjaciel Mariusz „Ramos” Rozwadowski. Był człowiekiem o wielu pasjach, a retro scena była jego największą miłością. Wszystkiemu, do czego dążył i w co się angażował, poświęcał całego siebie, we wszystkie inicjatywy wkładał całą swoją pozytywną energię. Uwielbiał rozmawiać z ludźmi i dzielić się z nimi swoją pasją oraz ogromną wiedzą. Pozostawił po sobie ślad w postaci dwóch książek z serii „Bajty Polskie” oraz dużej ilości artykułów publikowanych w prasie i internecie, jak również własnej twórczości na C64.

Pierwszy numer magazynu K&A Plus, którego Ramos był jednym z założycieli, rozpoczęliśmy słowami „Koniec jest początkiem”. Nie wiedzieliśmy jeszcze wtedy, jak bardzo prawdziwe będą to słowa i jak ciężko będzie nam wszystkim kończyć numer drugi już bez Mariusza. Poniżej przedstawiamy redakcyjne wspomnienia Ramosa. Myślę, że uśmiechnąłby się wiedząc, w jaki sposób go zapamiętamy...

Wspomnienie Ramosa

Ktoś kiedyś gdzieś napisał, że z roku na rok, będzie nas – miłośników starych maszyn – coraz mniej. I niestety jest to prawda. Tym razem padło na Mariusza. W „środowisku” znali go wszyscy. Już sama reakcja w sieci, jaką wywołała informacja o jego śmierci, o czymś świadczy. Nie udało mu się założyć rodziny, ale miał na pewno drugą – scenę. Ramos udzielał się w wielu projektach i z tego powodu był czasem postrzegany jako osoba przedkładająca ilość nad jakość. Myślę, że starał się realizować własne przedsięwzięcia i pomagać w innych inicjatywach, na tyle, na ile potrafił. W Samar, na pewno nie raz mobilizował mnie do pracy i wciąż przychodził z nowymi pomysłami. Jednak przede wszystkim, był dla mnie dobrym kolegą, mającym zawsze coś ciekawego do powiedzenia, bardzo otwartym człowiekiem. To dziwne uczucie, gdy ktoś z kim dopiero co się rozmawiało, bawiło na imprezie zaledwie kilka dni wcześniej, odchodzi na zawsze. Mariusz zdążył jeszcze rozgromić nas wszystkich – imprezowiczów z S1 – w Microprose Soccera, zdobyć high score w Swiv-ie, poczęstować czeskim Medovinem, opowiedzieć parę anegdot z przeszłości: o „wagonikach czyszcicieli” na dachu rozbieranego nadal biurowca – byłego gmachu DOKP –, o przekrętach arabskiego zleceniodawcy, przestrzennych grafikach artysty, którego pseudonimu nie zapamiętałem. Tego wieczoru obejrzeliśmy jeszcze demo Biba 3 – in memoriam Toush’a. Ramos zasługuje na podobne upamiętnienie.

■ ***uka***

Nie wiem, czy kiedykolwiek jeszcze spotkam osobę tak bardzo oddaną swojej pasji. Mariusz żył komputerową historią, emanował miłością do retro sceny, poświęcił jej najlepsze lata swojego życia. Ale przede wszystkim był naszym przyjacielem, druhem, wesołym, pozytywnym chłopakiem. Na wspólnych spotkaniach sypał anegdotami, przywoływał dawno minione wydarzenia, opowiadał niestworzone historie, zapewne czasem konfabulując. Zaśmiewaliśmy sie do łez. Kochał ludzi, a ludzie uwielbiali go za to, jaki był. Bardzo, bardzo będzie nam go brakowało.

■ ***tomxx***





R.I.P. RAMOS

1975-2015

Mariusza poznałem ponad dekadę temu zupełnie przypadkowo. Działałem wtedy razem z Vansenem przy skanowaniu prasy komputerowej do projektu RetroReaders. Kiedy zgadaliśmy się na necie okazało się że zna kogoś kto mieszka w tym samym mieście w którym ja pracowałem i ma podobne do moich zainteresowania. Szybko dostałem kontakt do Ramosa i umówiliśmy się na spotkanie w centrum. Od pierwszej chwili dało się wyczuć jego otwartość na innych i wynikającą z tego komunikatywność. To spotkanie pamiętam do dzisiaj. Padało i było ponuro, a ja wracałem zadowolony do domu bo właśnie poznałem fajnego gościa. Od tamtej pory zaczęła się nasza wspólna przygoda i to nie tylko na polu starych komputerów. Okazało się, że podobnie jak ja, lubi chodzić po górach, zwiedzać stare zamki, pałace i muzea – szczególnie te poświęcone II wojnie światowej, której to historią bardzo się interesował. Był towarzyski; często prowadziliśmy ożywione dyskusje na różne tematy nie związane z komputerami. Trzeba przyznać, że miał szerokie horyzonty i różnorodne zainteresowania.

W swoim krótkim życiu dokonał tyle, że starczyło by tego dla kilku osób. Był nie tylko leaderem grupy Samar, najdłużej działającej na polskiej scenie i mającej chyba najwięcej produkcji, ale również znajdował czas, aby udzielać się w mnóstwie innych projektów, jak choćby HVSC i ATMA. Był także redaktorem naczelnym C&A Fan i Games. Potrafił dotrzeć do ludzi często już zapomnianych, którzy swego czasu mieli wpływ na środowisko użytkowników C64 w Polsce i na świecie. Wywiady, które przeprowadzał, zawsze były bardzo ciekawe i wnosiły wiele do naszej wiedzy o tamtych czasach. Miał niezwykły talent, dar przekonywania i upór w docieraniu do właściwych ludzi. Oprócz wspomnianych projektów znalazł czas aby wraz z Bartkiem Kluską napisać książkę o polskich grach w latach 90-tych oraz serię artykułów do innych gazet. Zostawił niedokończone książki o użytkownikach Amstrada w Polsce oraz o historii joysticka. On zawsze dla wszystkich miał czas!

Bardzo lubił pracować w muzeum. Oprowadzanie wycieczek dawało mu okazję do podzielenia się swoją wiedzą z innymi ludźmi. Stwarzało także możliwość nawiązywania nowych ciekawych kontaktów. Pomimo tego, że wiadomość o jego śmierci spadła na mnie jak grom z jasnego nieba, dopiero teraz powoli zaczyna do mnie docierać świadomość jego braku. Luka, jaką po sobie pozostawił, jest nie do wypełnienia. Był jednym z najbardziej zaangażowanych fanów retrosprzętu. Już nigdy nie napiszemy razem artykułu ani nie pojedziemy nic zwiedzić. Spoczywaj w pokoju przyjacielu.

■ ***Mr. Mat***

Mariusza poznałem w 2010 roku dzięki stronie internetowej „C&A Fan”. Zalogowałem się, aby przedstawić pierwszy, bardzo amatorski numer mojego e-zina „Komoda”. Jego reakcja była błyskawiczna. Otrzymałem od niego kilka pozytywnych komentarzy i garść konstruktywnej krytyki. Po kilku dniach wymieniliśmy się numerami telefonów i umówiliśmy się na spotkanie w Katowicach. To było coś wspaniałego: poznałem człowieka, który miał takiego samego bzika na punkcie Commodore, jak ja. Jego ogromna wiedza na temat historii komputerów sprawiała, że uwielbiałem go słuchać oraz dzielić sięz nim moimi spostrzeżeniami i wrażeniami. Po jakimś czasie stwierdziliśmy, że warto było by napisać wspólny artykuł i opublikować go na łamach „C&A Fan”. Poszło nam dobrze, więc zaczęliśmy pisać coraz więcej. Przeżyliśmy również mnóstwo wspaniałych chwil i przygód, jako członkowie stowarzyszenia SMZI (Stowarzyszenie Miłośników Zabytków Informatyki) oraz wolontariusze MHKI (Muzeum Historii Komputerów i Informatyki). W wolnych chwilach graliśmy w gry, spotykaliśmy się ze wspólnymi znajomymi i organizowaliśmy wypady na miasto. Mógłbym tak wspominać i wspominać... ale jedno wiem na

pewno: miałem wspaniałego przyjaciela i będzie mi go brakowało. Był dobrym, uczciwym i troskliwym człowiekiem.

■ ***Komek***

Nie wszystko można wciąż odkładać na przyszłość. Z Ramosem miałem kontakt jedynie wirtualny. Regularnie odkładane na przyszłość spotkanie zostało już na zawsze przesunięte na listę rzeczy nieaktualnych. Szkoda, że nie będę miał okazji wypić chłodnego spienionego napoju wraz z Mariuszem, bowiem te kilka tematów, jakie poruszyliśmy w sieci, z pewnością można by rozwinąć w dłuższe dyskusje. Z pewnością będzie mi brakowało regularnych pchnięć z jego strony kierujących zarówno mnie, jak i cały nasz magazyn do przodu, ku rozwojowi, w stronę nowego. Za szybko, za młodo odszedłeś Mariuszu, ciężko będzie Cię zastąpić.

■ ***Bobikowoz***

Mariusza poznałem rok temu, choć o efektach jego pracy słyszałem zdecydowanie wcześniej. Z muzeum, do którego miałem tak blisko, a którego nie udało mi się odwiedzić, bo w sumie nie wiem czemu... Zawsze były inne rzeczy na tapecie. Znałem również jego książkę „Bajty polskie”, udało mi się zdobyć egzemplarz z dedykacją. Co mogę napisać? Cenię sobie bardzo ludzi z pasją. To właśnie dzięki nim ten świat nie jest taki monotonny i pozwala się rozwijać innym. Kolejny mały krok do monotonni...

■ ***Cook***

Gdy w sobotnie popołudnie zadzwonił do mnie Arek, byłem wręcz pewny, że chce mi przekazać najnowsze wieści odnośnie naszego magazynu. Że szykuje się jakiś ciekawy materiał, że jest jakiś drobny problemik, coś trzeba poprawić, zmienić, dodać. Po tym jednak, co po chwili usłyszałem, dosłownie ugięły się pode mną nogi. Nawet teraz, gdy minęło już kilka dni, wciąż wydaje mi się to jakieś nierzeczywiste i trudno mi w to uwierzyć...

Tym bardziej trudno, że Ramos wydawał się człowiekiem, który żył pełnią życia. Miał na głowie tyle rzeczy naraz, tyle utrzymywanych kontaktów, był zaangażowany jednocześnie w mnóstwo projektów i inicjatyw... Tematyka retro komputerów nie była dla niego tylko zwykłym zainteresowaniem czy hobby. To był niemalże cały jego świat, on żył tym stale, na bieżąco i potrafił opowiadać godzinami o zapomnianych historiach i ich z pozoru nieistotnych szczegółach. Ja poznałem go w 2011 roku, pisząc na jego redakcyjnego maila i zgłaszając chęć współpracy z C&A Fan/Games. Wkrótce też spotkaliśmy się po raz pierwszy osobiście.

Już od pierwszego kontaktu, gdy wprowadzał mnie do redakcji i opiniował moje pierwsze teksty był bardzo otwarty i koleżeński – sprawiał wrażenie osoby, którą zna się od dawna. Dało się wyczuć, że jest to człowiek pełen pasji i zaangażowania. Pozytywnie uparty i mający mnóstwo energii do działania. To, co się stało, jest mi więc tym bardziej ciężko zaakceptować. Bez niego nasza obecna redakcja K&A Plus i nasze pismo nigdy nie będą już tym samym, na zawsze pozostanie luka, której nie da się już zapełnić. Abstrahując już od samej naszej grupy, jest to także niepowetowana strata dla całego szeroko pojętego środowiska retro. Gdzieś przeczytałem wypowiedź, że Mariusza można było praktycznie nazwać głową środowiska 8-bit w Polsce i osobiście w pełni się z tym zgadzam. Ogromny żal tego, co się stało...

■ ***Noctropolis***

Mariusza spotkałem tylko kilka razy... Z racji tego, że przez większą część roku przebywam w Belgii, nie mieliśmy zbyt wiele okazji do spotkań. Pomimo tego bardzo go lubiłem. Mariusz był taką otwartą na ludzi i sympatyczną osobą; naprawdę chciałem go lepiej poznać i bardzo żałuję, że już nigdy tego nie zrobię. Zawsze byłem pod wrażeniem jego ogromnej wiedzy w tematyce retro komputerów, jak również jego zaangażowania w działalność całej sceny retro. Co prawda widzieliśmy się tylko kilka razy, ale pewnego dnia Mariusz zadzwonił do mnie na Skype i było to 40 minut bardzo ciekawej dyskusji. Informacja dotarła do mnie w sobotę i bardzo mnie poruszyła – w końcu jeszcze w środę się widzieliśmy i świetnie razem bawiliśmy grając w gierki commodorowskie... A tu taka wiadomość. Też wydawało mi się to nierealne i szczerze mówiąc, miałem nadzieję, że wszystko to okaże się nieprawdą. Niestety tak nie było. Mimo tego, że jestem osobą niewierzącą, przynajmniej w katolickim i chrześcijańskim tego słowa znaczeniu, mam nadzieje, że Mariusz jest w lepszym miejscu i jest tam szczęśliwy. I że czasami spojrzy z tamtego miejsca na Waszą pracę i na moje tłumaczenia i uśmiechnie się, że kontynuujemy to, co on tak bardzo kochał. Wiem, że nigdy go nie zapomnę...

■ ***Slayerpl***

Byłem w Białymstoku – czas wakacyjny, okazja do poznania swojej dalszej rodziny (na co dzień mieszkam w Kołobrzegu). Kiedy już zbierałem się do snu, zadzwonił do mnie Arek. Był bardzo poruszony. Dowiedziałem się.

Gdy wróciłem z podróży, napisałem na facebookowej grupie Slavia, będącej miejscem wymiany informacji w zespole: „To naprawdę znaczący człowiek dla polskiej, ale także światowej sceny commodore'owskiej. Pamiętajmy!" Miałem któregoś dnia przyjechać do Katowic abyśmy wreszcie mogli się wszyscy spotkać i poznać. Wszyscy, całą redakcją. Niestety, wszyscy się już nie poznamy.

■ ***Minimoog***

W 2008 roku wpadłem kiedyś przypadkiem na któryś z pierwszych numerów Commodore&Amiga Fan. Pierwsze wrażenie było takie: „Nie wierzę, przecież ta gazeta nie ukazuje się od 1995 roku." Przekopując swoje pudła ze starymi gazetami amigowymi, znalazłem owy feralny numer, w którym obwieszczono, że pismo zamyka działalność. Hurtem przeczytałem wydane już numery Fan. I zakiełkowała we mnie myśl: „A może by tak spróbować swoich sił jako pismak w takiej gazecie?". W jednym z numerów znalazłem namiary na Mariusza. Napisałem do niego długiego maila, w którym opisałem swoją przygodę z Amigą i C64. Napisałem także, że nie byłem nigdy związany ze sceną i nie mam w tym doświadczenia. Niemniej jednak chciałbym spróbować napisać od czasu do czasu jakiś artykuł. Nie prosiłem się do wciągnięcia mnie w zastępy redakcji FanCA. Mariusz napisał krótko: „Witaj w zespole!". Szok! Zostałem redaktorem C&A Fan. Z Mariuszem można było obgadać wszystko. Wszelkie propozycje i sugestie zawsze brał pod rozwagę i zazwyczaj się na nie zgadzał. Nie było rzeczy, której nie można było z nim załatwić. Potem ruszyło Games i strona internetowa zarządzana przez Toudidel'a, czyli czasy świetności C&A. Mariusz tym żył, cieszył się, że jesteśmy na fali, udzielał się wszędzie gdzie się dało: gazeta, muzeum, książka, scena. Choć dawało się wyczuć, że ma za dużo na głowie, nie tylko jako naczelny. Ale dawał radę. Człowiek orkiestra, zawsze pozytywnie nastawiony do wszystkiego. Z czasem ludzie zaczęli się wykruszać, pojawiało się coraz mniej artykułów, a co za tym idzie kłopoty z regularnością wydawania kolejnych numerów. Też tym żył. Martwił się. Potem przyszedł krach. Przyszłość Fan i Games stanęła pod znakiem zapytania i w konsekwencji zostały zamknięte. Dostałem maila od Mariusza, że żeby ratować sytuację, łączymy się z Komodą. Nie byłem zachwycony: „K&A Plus? To co będzie z C&A fan i Games?". Nieco rozczarowany i zrezygnowany zostałem następnie zawalony piętrzącym się natłokiem spraw zawodowo-rodzinnych. Postanowiłem się wycofać. Mariusz przyjął to ze spokojem. Nie był na mnie zły. Nie próbował palić mostów, wręcz dał mi wyraźnie do zrozumienia, że jakbym był w stanie to zaprasza do dalszej współpracy na rzecz K&A Plus. To była druga połowa 2014 roku.Poukładałem swoje sprawy i poczułem wenę. Wiosną 2015 skontaktowałem się z Mariuszem z chęcią powrotu do składu redakcyjnego. Odesłał mnie do obecnego naczelnego, Arka. Jednocześnie widać było po mailu, w którym mi odpisał, że się cieszy, że wracam. Myślę, że nie chciałby żebym się znowu rozmyślił i znowu odszedł z redakcji i przestał pisać. Mariusz, możesz być spokojny. Tym razem nigdzie się nie wybieram.

■ ***Don Rafito***

Od zawsze byłem fanem grupy „Samar Productions" i ściśle śledziłem wydawane przez nią prace: od starych dem pokroju „Dream Travel 100%", przez 2SID do 3SIDs! Z początkiem roku zaplanowałem przeprowadzenie wywiadu z członkami tej grupy i tak dane było mi poznać Mariusza. Wymieniliśmy kilka maili i ... to było to – początek pięknej przyjaźni sieciowej, która została brutalnie przerwana niespodziewaną śmiercią Ramosa.

Pisywaliśmy do siebie co kilka dni, poruszaliśmy wiele tematów poświęconych demoscenie, muzyce, retro-magazynach, C64, Atari i oczywiście „jego" muzeum. Mariusz był chodzącą encyklopedią, był nauczycielem, na którego rady zawsze można było liczyć. Był prawdziwym kumplem, z którym nie można było się nudzić. Był otwarty i przyjazny. Pewnego razu wysłałem mu prezent: przystosowane do obsługi C64 urządzenie „DigiMax". On zrewanżował się całą stertą płyt DVD zawierającymi przeróżne materiały, od nieopublikowanych dem, po skany polskich czasopism IT.

Ostatnio napisał mi, że czuje się zmęczony. Że ma za dużo na głowie, że nie wyrabia. Tłumaczył w ten sposób opóźnienia związane z naszym wywiadem. Poprosił o chwilę cierpliwości, a ja bez wahania mu ją dałem. Po pewnym czasie zakończył i wywiad i dodatkowy materiał poświęcony swojej grupie. To wtedy właśnie zaprosił mnie do współpracy w redagowaniu K&A Plus, a ja z radością tę propozycję przyjąłem. Miał odwiedzić Grecję, mieliśmy się spotkać, niestety śmierć pokrzyżowała i te plany.

Mój przyjacielu... Zawsze będę o Tobie pamiętał, nawet mimo tego, że nigdy się nie spotkaliśmy. Niech Bóg ma Cię w swojej opiece.

■ ***GeoAnas***

SPIS TREŚCI



C64

VIC20

AMIGA

RÓŻNE

COVERDISK



Komoda & Amiga Plus
Magazyn użytkowników komputerów firmy Commodore
Redaktor naczelny: Komek
Redaktorzy: Ramos, Uka, Noctropolis, Bobikowoz, tomxx, Minimoog, Mr. Mat, c00k, JargoV, GeoAnas

Oprawa graficzna, skład i łamanie: Neurocide, tomxx, Mr. Mat
Rysunki: Johnny
Projekt i wykonanie okładki: Ruben Messeguer
Korekta: Atreus, Noctropolis, Bobikowoz, tomxx, Mr. Mat, Komek
Tłumaczenie tekstów: Slayerpl, Bobikowoz, tomxx, Karo
Współpraca: MA, Paweł Król, Karo

wydarzenia

64bites.com

Michał Taszycki rozpoczął nowy kurs programowania na C64. Każdego tygodnia na stronie ***http://64bites.com*** autor prezentuje krótkie filmiki poświęcone językowi BASIC, assemblerowi mikroprocesorów 6502/6510 i ogólnej architekturze C64. Założeniem kursu jest przekazanie wiedzy w możliwie najbardziej przyswajalnej formie, tak aby z tygodnia na tydzień uczący się był o mały krok bliżej głównego celu projektu: napisania własnej gry lub dema na C64. Kurs wzorowany jest na podobnych projektach poświęconych programowaniu w nowoczesnych językach (np. Ruby Tapas), co sprawia, że nie musisz już samodzielnie przekopywać się przez stosy książek i materiałów dotyczących assemblera, bo sam autor już tę pracę wykonał. Wystarczy poświęcić kilka minut na obejrzenie filmiku i zapoznanie się z dodatkowymi notkami, przykładami i transkrypcją odcinka. Kurs jest płatny, ale uważam, że warto przyjrzeć się temu projektowi, gdyż odcinki przygotowane są wyjątkowo starannie i aktualnie jest to najprostszy sposób na naukę programowania na C64.

MEGA65.org

Australijczyk Paul Gardner-Stephen podjął się próby odtworzenia prototypowego komputera Commodore 65 korzystając z zalet współczesnego sprzętu. Na platformie uruchomieniowej Nexys4 z układem FPGA Xilinx Artix-7 umieścił rdzeń programowy bazujący na ROM-ie z napisanym dla C65 interpretatorem BASIC 10.0. Takie rozwiązanie, przy ponad pięćdziesięciokrotnym zwiększeniu szybkości działania komputera, pozwoliło na osiągnięcie wysokiej kompatybilności z oryginałem, dodając jednocześnie całą gamę kolejnych usprawnień, jak obsługę obrazu HD, kart SD oraz interfejsu Ethernet, podwójny programowy SID i dwa 8-bitowe przetworniki DAC. Ponadto urządzenie oferuje możliwość pracy w trybie klasycznego C64, co jest atutem tego rozwiązania. Autor zamierza wydać cały komputer wraz z obudową bazującą na pierwowzorze, jednak jeśli ktoś chciałby już teraz sprawdzić możliwości tej repliki, to nie ma żadnych przeciwwskazań, gdyż projekt jest upubliczniony na zasadach otwartego oprogramowania i wystarczy tylko zaopatrzyć się w wymaganą platformę z układem FPGA i skorzystać z publikowanych na ***oficjalnej stronie projektu*** tutoriali.

Crack like a Pro!

Mr. NOP zakończył prace nad poradnikiem dotyczącym crackowania oprogramowania na C64: „Crack and Train like a Pro". Papermag dostępny jest po angielsku w formacie PDF pod adresem ***http://csdb.dk/release/?id=139238***. Na 80 stronach autor wprowadza dociekliwego czytelnika w podstawy przechwytywania pamięci i zrzucania jej do pliku w celu dalszej modyfikacji. Tutorial jest napisany przystępnym i bardzo przyjaznym językiem, przykłady są przejrzyste, wycinki kodu dobrze obstylowane, a całość dopełniają częste zrzuty ekranu. Kolejnym pozytywem poradnika jest różnorodność zastosowanych rozwiązań: autor przedstawia różne sposoby crackowania zobrazowane na przykładzie kilku osobnych gier. Gotowy materiał do nauki, aż szkoda, że w przeszłości nie otrzymywaliśmy wiedzy podanej na tacy, jak w tym przypadku...

Tetris pod 6502

Wiebo de Wit (na scenie szerzej znany jako WdW) postanowił odtworzyć pod assemblerem 6502 swój projekt z 1992 roku (Gameboy Tetris, gra dostępna pod adresem ***http://csdb.dk/release/?id=134040***) korzystając z uroków nowoczesnego oprogramowania: KickAssemblera, edytora Sublime Text oraz CharPad-a. Projekt bazuje na grafice i dźwiękach z roku 1992, ale głównym założeniem jest wykorzystanie trybu tekstowego, tak więc znane nam tetrisowe klocki wyświetlane są na ekranie jako znaki. Warto zwrócić uwagę na blog autora z uwagi na jego walory edukacyjne: na stronie devdef.blogspot.com autor prezentuje kolejne odcinki w formie poradnika. Nie jest to tutorial dla początkujących koderów, ale kolejne notki są bardzo starannie przygotowane, struktura kodu opisana krok po kroku, a całość uzupełniona licznymi obrazami. Komplet kodu dostępny jest oczywiście na GitHubie pod adresem ***https://github.com/wiebow/tetris.c64***.

■ ***redagują: tomxx i JargoV***

Fresh News

C64

GIGABLAST

2015, Alf Yngve



Pod tym chwytliwym i gwarantującym niezłą rozwałkę tytułem kryje się przygotowana przez Alfa Yngve SEUCK-owa strzelanka, będąca zresztą pierwszym zgłoszeniem na tegoroczne SEUCK Compo 2015. Tytułowa „Gigablast" to nazwa nowej, śmiercionośnej broni w postaci plazmowych bomb, które przyjdzie nam solidnie przetestować, pilotując naszego myśliwca wraz z doczepianym dronem (ciekawe rozwiązanie) nad specjalnym testowym poligonem. Fabuła nie jest może najmocniejszą stroną tej produkcji, bo przyznacie chyba, że już przyjemniej byłoby eksterminować wrogów z poczuciem ratowania świata po raz tysięczny, niż po prostu niszczyć testowe roboty. Na szczęście w tego typu grach to gameplay jest jednak na pierwszym miejscu, a tu jest naprawdę nieźle, bo rozwałka sprawia frajdę sporą. W kwestii grafiki natomiast, o ile wszelkie elementy ukształtowania terenu (ziemia, trawa, drzewa, krzaki, skały itp.) wyglądają całkiem ładnie, o tyle „wroga" flota straszy sporą pikselozą nawet na C64 (celowa modyfikacja zwiększająca rozmiar sprite'ów). To jednak także da się zaakceptować, a może i wręcz będzie to stanowiło dla niektórych pewien urok. ■**noctropolis**

Plus/4

MAJESTY OF SPRITES

2015, Bauknecht (BKN)



Wiem, że większość z Was bardzo lubi przygody sióstr Giana, chłonąc każdą nową produkcję opartą na tym pomyśle. Nic w tym dziwnego, ponieważ „The Great Giana Sisters", to niewątpliwie wielki hit z przełomu lat 80 i 90-tych. Obecnie możemy raczyć się bardzo dobrą PC-tową konwersją pod tytułem „Twisted Dreams", która powstała jakiś czas temu. Niemiecka grupa „Bauknecht" poszła za ciosem wydając grę, mocno wzorowaną na „The Great Giana Sisters". Nic w tym dziwnego, że „Majesty Of Sprites", to super platformówka, w którą gra się równie dobrze. Kolorowe krainy, przeróżne stworki, diamenty do zbierania, to rzeczy, które nigdy się nie znudzą miłośnikom tego typu gier. Ogólnie, to jestem pod wielkim wrażeniem. Fajnie, że są jeszcze ludzie, którzy tworzą dobre gry na Plus/4. ■**Komek**

C64

ABYSSONAUT

2015, Anthony Stiller



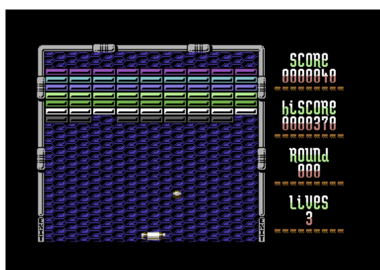
Podwodny skuter? Hmm... fajna rzecz. Macie ochotę takim popływać? Jeśli tak, to zapraszam do gry „Abyssonaut". Jest tylko jedno „ale", gdyż nie chodzi tutaj o szaloną zabawę, piruety i swawole, a o wykonanie poważnej i nie-

bezpiecznej misji. Jako „Tajny Agent Ratunkowy” musisz zbadać, co złego wydarzyło się w stacji badawczej „Crouch End”, z którą utracono wszelki kontakt i czy raporty o chorobie wśród badaczy stacji oraz uwięzionych stworzeniach są prawdziwe. Gra „Abyssonaut” jest zdobywcą pierwszego miejsca w konkursie SEUCK Game Compo 2015. Posiada niezłą grafikę i umiarkowany stopień trudności. Dawaj nura w morskie głębiny i do dzieła! ■**Komek**

C64

BREAK 64

2015, Wanax



Co niektórzy nie ochłonęli jeszcze po „Brick Busters” od Rona, a tymczasem Wanax serwuje nam naprawdę dobrego klona gry „Arkanoid”, czyli „Break 64”. Sądzę, że nie ma potrzeby wdawać się w szczegóły, bo każdy, nawet mało zaawansowany gracz wie, o co chodzi w grach tego typu. Moim zdaniem udana produkcja z fajną grafiką i ekstra muzyczką. ■**Komek**

AROS

SKUNKS

2015, Matei Petrescu



Co ma wspólnego małe, śmierdzące zwierzątko z gierką „4DSportsDriving”? Ano bardzo dużo. „Skunks”, tak właśnie i proszę nie regulować odbiorników, to arosowy port samochodówki utrzymany w klimacie wspomnianej wyżej gry. W tą pierwszą można było pograć m. in. na Amidze klasycznej. Tradycyjnie pełny 3D, grafika wektorowa, szosa i nasz wóz. Przed odpaleniem pytani jesteśmy o parametry, np. wybór trasy, a po jej ukończeniu, możemy obejrzeć sobie powtórkę naszej szarży. Gierka ma już za sobą edycję m. in. na Windowsa i Linuxa. Teraz dołączył, za sprawą Matei Petrescu, Aros. Tak czy siak, wrócimy do tego tytułu. ■**Don Rafito**

Aros, AOS 4.x

BOMBERMAN LAN

2015, Clément CORDE

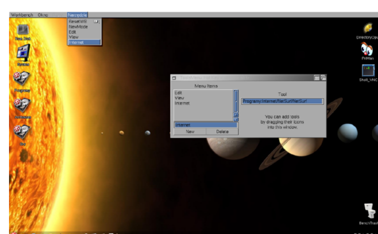


Kto nie pamięta małego gościa, który zasuwa po labiryntach i rozstawia bomby, niczym przeciwieństwo sapera? A wszystko po to, by wysadzić swoich przeciwników, czyli przeżyć i przejść dalej. Znana, dla mnie głównie z NES'a, reszta graczy na pewno też ją kojarzy, gierka o charakterze logiczno-planszowo-zręcznościowym, doczekała się swojej wersji sieciowej m. in. na Arosa i AmigaOS 4.x. Rozpoczynając zabawę możemy zdecydować, czy dołączamy się do rozgrywki, czy ją tworzymy. Na planszy można toczyć bitwę z do czterech online'owych graczy jednocześnie, łącznie z nami. Przednia zabawa. Polecam. ■**Don Rafito**

Amiga m68k

TOOLS MENU

2015, Kim Fastrup Larsen



Programików typu Commodity, dla WB powstało całe mnóstwo. Jedne bardziej przydatne, drugie mniej. „Tools Menu” to jedna z tych przydatnych propozycji. Dodaje ona nam w prawym menu Workbencha, w zakładce Narzędzia, dodatkową listę dla wcześniej wskazanych w preferencjach programu aplikacji. Programy można albo ręcznie wklepać, podając ich dokładną ścieżkę, albo po prostu wrzucić ikonę na okno preferencji. Proste, łatwe i przyjemne. ■**Don Rafito**

C64

CAN-MAP

2015, e5frog



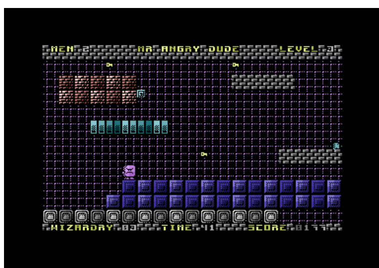
Mini gierka z serii C64 1K Game, imitująca kultowego Pac-Mana. Przyznam szczerze, że grało mi się całkiem nieźle. Jedynym i wielkim mankamentem jest to, że nasz „zjadacz

kropek" porusza się bardzo ślamazarnie. Zjadanie gwiazdek w pewnym stopniu rekompensuje tą wadę sprawiając, że wrogie duszki zostają unieruchomione na kilka sekund. Cóż by tu więcej napisać? Po prostu odpal sobie ten mikroskopijny programik, a zobaczysz, że zatrzyma Cię chociaż na kilkanaście minut. ■**Komek**

C16/116/Plus 4

MR ANGRY DUDE

2015, Mika „Misfit" Keränen



Pan Wściekły Koleś to paradoksalnie całkiem sympatyczna nazwa dla gry. Szczególnie, że bohaterem jest tutaj właśnie taki śmieszno-zły stworek, który swoją rozzłoszczoną aparycją od razu wywołuje u gracza uśmiech. Pozostaje jednak mieć nadzieję, że minka owego stworka nie jest zapowiedzią tego, iż zadanie postawione przed graczem w tym tytule jest na tyle trudne, że z czasem spowoduje u niego podobną minę:). Za samą grą nie stoi żadna większa fabuła, a cel jest niby prosty. Należy zwyczajnie pokonać osiem przygotowanych poziomów, zdobywając na każdym z nich wszystkie widoczne klucze, a następnie skierować się do odsłoniętego wyjścia. By jednak do tych kluczy dotrzeć, jak słusznie się domyślacie, najpierw przyjdzie nieco pogłówkować. Tytułowy bohater posiada bowiem zdolność tworzenia i usuwania dodatkowych bloków, pomagających w dotarciu na miejsce, a także, co na początku wprowadza w głowie lekki chaos, przesuwania na odległość całych szeregów bloków już istniejących, znajdując się z nimi w jednej linii. Grafika jest całkiem przyjemna, muzyka za to nieco drażni (co zresztą sam autor humorystycznie przyznaje na ekranie tytułowym). Z pewnością jest to gra, do której trzeba na dłuższą chwilkę przysiąść, by odnaleźć się w tym wykreowanym świecie, ale jeżeli ktoś lubi takie logiczno-zręcznościowe wyzwania, to czemu nie? ■**noctropolis**

C64

BIG MECH ALPHA

2015, Reset Magazine Staff

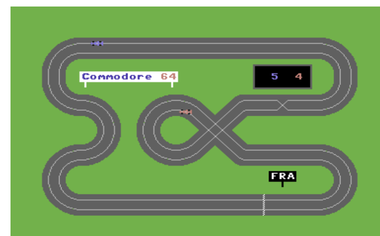


Oto kolejna, SEUCK-owa strzelanina zrobiona przez Alfa Yngve, która znajduje się na „MIxidisku" siódmego numeru magazynu „Reset". „Big Mech Alpha" to niewyobrażalne tony żelastwa w postaci robotów i maszyn uzbrojonych w różnorakie pociski. Duże sprajty i fajnie skonstruowana, prosta grafika są cechami szczególnymi gry. Ponadto kojarzy mi się ona ze starym i dobrym „Sidearms", co wpływa dodatkowo na jej atrakcyjność. Wiem, że większość SEUCK-owych gierek przepada w tłumie i często nie przywiązujemy do nich szczególnej uwagi, ale „Big Mech Alpha" na szczęście jest ponad przeciętną. ■**Komek**

C64

CARRERA F1

2015, Technische Maschinenfabrik



Choć na pierwszy rzut oka „Carrera F1" wygląda jak zwyczajny symulator przedstawionych z lotu ptaka wyścigów Formuły 1, po bliższym przyjrzeniu okazuje się, że jest to jedynie symulator… wyścigowej zabawki. Tą z kolei pewnie wielu z Was pamięta ze swych dziecięcych lat, gdzie wraz z towarzyszem zabawy kontrolowało się śmigające po swych liniowych torach dwa bolidy. Całe sterowanie nimi polegało właściwie jedynie na umiejętnym dawkowaniu przyspieszenia w taki sposób, by zachować równowagę między szansą wyprzedzenia oponenta, a bezpieczeństwem przejazdu związanym z utrzymaniem się na torze. Tutaj zasady są identyczne (wychył joy'a w górę to gaz), a różnica jedynie taka, że przeholowanie z prędkością kończy się „bączkiem" w miejscu zamiast całkowitego wypadnięcia z trasy. Bardzo podoba mi się oprawa graficzna tej produkcji – no jak żywcem wyjęta gdzieś tam z roku 1983. Klimatycznie prosta, ale jednocześnie bardzo schludna i przyciągająca. Do tego mamy jeszcze sympatyczny dźwięk silnika, możliwość rywalizowania z drugim graczem lub CPU na ośmiu

różnych torach, garść przydatnych ustawień oraz opcjonalną obsługę pedała nożnego. ■**noctropolis**

C64

GHOSTS'N GOBLINS ARCADE

2015, Nostalgia

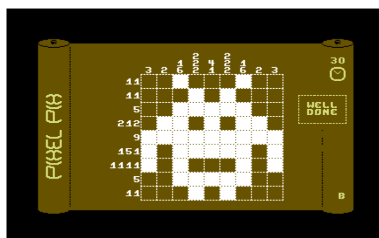


Gdy dowiedziałem się, że grupa „Nostalgia" ma zamiar wskrzesić moją ukochaną grę, w którą grywałem jako dzieciak w salonach gier, a później na C64, to serce mi zadrżało. No i stało się! „Ghost-s'n Goblins" po liftingu w wersji dla C64 krąży po sieci już od jakiegoś czasu. Czy wprowadzono dużo zmian? Moim zdaniem tak. Na przykład dodano brakujący wstęp do gry, czyli motyw porwania księżniczki oraz „mapę" wskazującą, na jakim poziomie i w jakiej jego części się znajdujemy. Bohater gry jest lepiej narysowany i animowany, to samo dotyczy przeciwników. Ogólnie ulepszono grafikę. Ścieżka dźwiękowa również uległa zmianie. Na każdym z sześciu poziomów można posłuchać innej kompozycji. Największą niespodzianką jest to, że dodano dwa ostatnie, brakujące levele i walkę z głównym Bossem. Cóż mogę więcej napisać? Może jeszcze to, że bardzo, ale to bardzo dziękuję grupie Nostalgia za remake tej super gry. ■**Komek**

C64

PIXEL PIX

2015, Reset Magazine Staff



Najlepsze gry logiczne to te, które oparte są na prostych i zrozumiałych regułach zabawy, a jednocześnie potrafią nimi przyciągnąć i zainteresować gracza - taki jest właśnie Pixel Pix. Twórcy przygotowali tu 20 łamigłówek, a każda z nich opiera się na ułożeniu na tablicy 9x9 odpowiedniego wzorku, podświetlając wybrane pola. Wskazówkami są cyfry przy poszczególnych wierszach i kolumnach, informujące o ilości znaków w każdym/ej z nich. I tak na przykład, cyfra 4 oznacza, że w danym wierszu/kolumnie znajdzie się ciąg 4 znaków, z kolei zapis typu 2 3 1 informuje, iż ciągi znaków o tych długościach przedzielone będą przerwami. Cała gra i poszukiwanie ukrytych wzorków opiera się więc na odpowiedniej interpretacji zależności kolumn z wierszami - proste i fajne. Pewnym problemem jest za to fakt, że zabawa jest na czas. Tragedii jednak nie ma, w przypadku niepowodzenia można zaczynać daną zagadkę od nowa nieograniczoną ilość razy. Później dochodzą też i kolejne „niespodzianki" - mniejsza ilość czasu na start, początkowe zanieczyszczenie plansz innymi wzorkami, pytajniki przy niektórych liniach. I to jednak przy odpowiedniej dozie samozaparcia jest do pokonania. Podczas zabawy przygrywa nam bardzo fajna, klimatyczna muzyka o tłustym brzmieniu. Powiem jednak, iż bardziej pasowałaby mi ona chyba do jakiejś platformówki albo przygodówki, choć to szczegół. Ogólnie mówiąc, gra mocno wciąga i daje od siebie odejść dopiero wtedy, gdy namalujemy wszystkie z 20 ukrytych wzorków - polecam! ■**noctropolis**

Amiga OCS

SQRXZ 3

2015, Retroguru

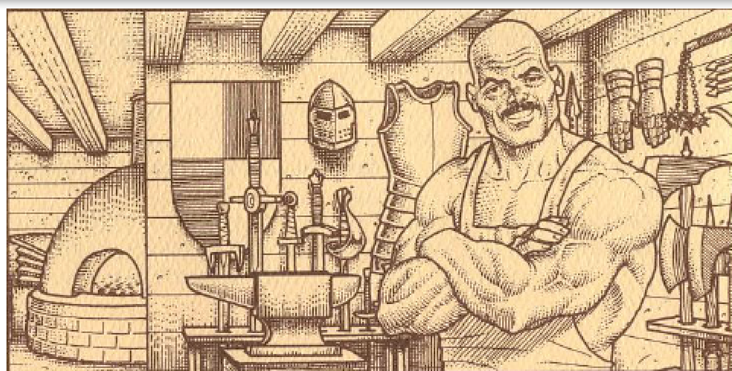


Fanów klasycznych amigowych platformówek ucieszy zapewne fakt, że historyjka przesympatycznego króliczka, w grze „Sqrxz", doczekała się swojej trzeciej odsłony dla komputerów linii klasycznych. Zarówno dzieci, jak i dorośli będą mogli znowu przemierzać różne lokalizacje, zbierać fanty i walczyć z wrogo nastawionymi stworzeniami; a to już na każdej Amidze, począwszy od kości OSC. Tytuł miał swoją premierę na szóstym, tegorocznym spotkaniu „Retroberse"w Rosenheim. Konwersją gierki dla Klasyka zajął się Frank Wille z pomocą grafika Virgile'a Metiera i muzyka Alexandra Wiklunda. Grę w wersji pudełkowej można było nabyć właśnie na wyżej wspomnianej imprezie. Natomiast on-line, tytuł dostępny jest w postaci pliku ADF na stronie projektu. ■**Don Rafito**

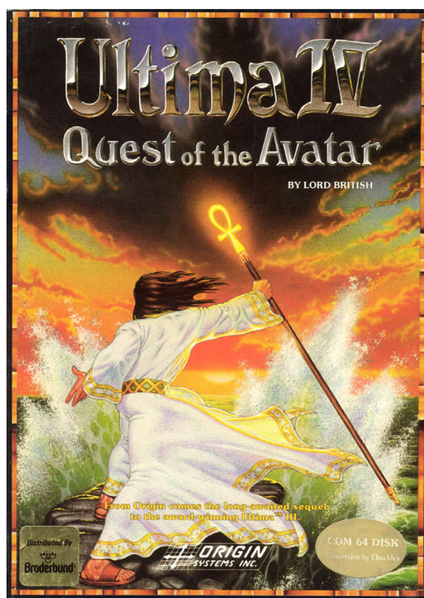
GameDev Story: Ultima 4 (1985)

Ultima 4

definicja gatunku RPG



Ultima IV: Quest of the Avatar to gra, która od kilku dekad zalicza się do klasyki branży multimedialnej rozrywki. To jeden z pierwszych tak zaawansowanych RPG-ów, to produkt, który ukształtował gatunek na lata i wyznaczył trendy dla całej rzeszy naśladowców. Gdy w 2015 roku światło dzienne ujrzała zremasteryzowana wersja na Komodę, społeczność fanowska oszalała, w pozytywnym tego słowa znaczeniu. Oceny 10/10, pieśni pochwalne, pokłony i nieodosobnione zdania, że to najlepszy crack w historii sceny C64...



OKŁADKA ULTIMY 4 W WERSJI NA C64

Skan oryginalnej okładki wersji commodorowskiej z 1985 roku.

Postanowiliśmy więc przyjrzeć się bliżej fenomenowi tej gry. Zastanowiliśmy się, co tak naprawdę sprawia, że gra po dziś dzień uważana jest za klasykę. Co powoduje, że w czasach premiery trzeciej części Wiedźmina, RPG-a ze wszech miar doskonałego, społeczność retro wraca do Ultimy z roku 1985? Co sprawia, że pasjonaci wciąż poświęcają swój czas na usprawnienia kodu gry, a gracze po raz kolejny przemierzają Britannię w niekończącej się misji zostania duchowym przywódcą, czyli Awatarem? Przeanalizowaliśmy 10 wyróżniających się cech Ultimy 4 w poszukiwaniu elementów unikalnych, choć z góry wiemy, że za sukcesem i ponadczasowością tej gry w głównej mierze stoi jej innowacyjność. Bo pomysły oryginalnej U4 były świeże, odkrywcze i, co najważniejsze, przetrwały do dzisiaj znajdując zastosowanie w prawie każdym kolejnym role-playu.

Fabuła: W przeciwieństwie do zarówno swoich poprzedniczek, jak i innych gier tego gatunku, U4 nie jest typowym hack and slashem, a jej fabuła nie ogranicza się do zgładzenia jakichś abstrakcyjnych mocy zła. Celem gry jest uzyskanie ośmiu cnót prawości, które uczynią z naszego bohatera duchowego przywódcę świata. Brzmi wyjątkowo, buduje głębię, stawia gracza przed nieznaną wcześniej przygodą. Pokażcie mi inną grę z tak odważną i unikalną w swoim czasie fabułą.

Świat: Oceany się rozstąpiły, lądy wypiętrzyły, a kontynent Britannii znacząco rozrósł. Narodził się pewien porządek, pewien geograficzny ład, stabilizacja świata, który po raz pierwszy doczekał się drukowanej fizycznej mapy dołączanej do pudełka z grą. Geografię terenu U4 wykorzystywano później bez większych zmian w kolejnych odsłonach serii.

Eksploracja: U4 była pierwszą grą, w której gracz naprawdę mógł poczuć się odkrywcą. Wolność wyboru drogi, dostępność całego kontynentu, jego olbrzymie rozmiary, liczne miasta, wioski zatopione w leśnych ostępach, góry i jeziora, możliwość podróży statkiem lub balonem – to wszystko tworzyło klimat przygody, który mógł zawrócić w głowie w czasach, kiedy gry oferowały jednokierunkowe przemieszczanie się po z góry narzuconej ścieżce.

Wolność wyboru: Cel gry był z góry narzucony, ale sposoby jego osiągnięcia zależały tylko od gracza. Można było wybrać drogę szlachetności lub nikczemności, można było przestrzegać prawa, lub jawnie je łamać. U4 oferowała wolność wyboru: można było atakować jednostki w miastach, grabić skraby, oszukiwać kupców, kraść i rozrabiać. Łatwo było stać się potężnym już na samym początku rozgrywki, ale to z kolei czyniło grę o wiele dłuższą i trudniejszą do ukończenia.

System moralności: Już sam proces tworzenia bohatera stawiający przed nami szereg pytań natury moralnej daje do zrozumienia, jak ważnym aspektem rozgrywki będzie nasza osobowość. Decyzje podejmowane w U4 mają swoje daleko idące konsekwencje, a nasze wybory mają bezpośrednie przełożenie na świat gry. W porównaniu do innych RPG-ów, w których nasze zachowanie najczęściej nie miało żadnych poważniejszych konsekwencji, taki system moralności był przełomowy.

Dialogi: Dostaliśmy również do dyspozycji namiastkę prawdziwej rozmowy. Trochę topornej, bardzo podstawowej, ale jednak było to rzeczywiste podjęcie próby stworzenia dialogu. Komunikacja z NPC za pomocą podstawowych zwrotów, jak HEAL, HELP, GOLD, MONEY, BYE sprawiała sporo przyjemności, otworzyła szereg możliwości na przyszłość.

Dodatki: W pudełku U4 zawarto dodatkowe materiały, które w piękny sposób uzupełniały fabułę samej gry. Oprócz wspomnianej wcześniej mapy, gracz miał do dyspozycji 2 fajnie wydane książki: Instrukcję (Manual) i Księgę Zaklęć (Spellbook). I nie była to tylko sztuka dla sztuki – do przejścia gry naprawdę potrzebowało się zawartej w nich wiedzy. Jakiś czas po premierze wydano również Księgę Wskazówek (Clue Book) z kolejnymi informacjami, charakterystykami i mapami różnych lokacji. Obrazy wokół tekstu pochodzą właśnie z tych pozycji.

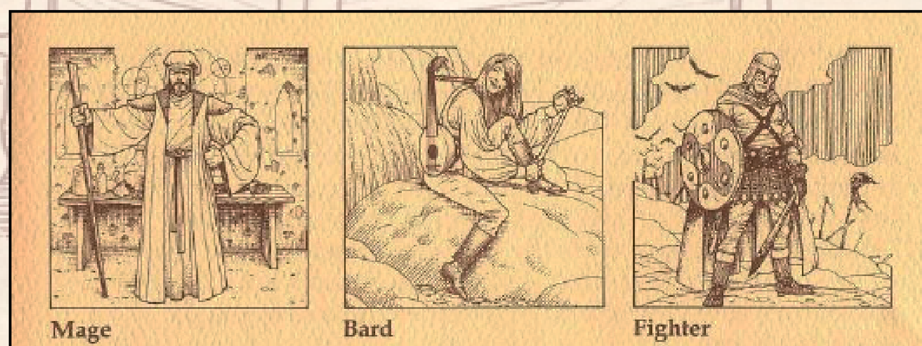
System walki: Mimo stosunkowo małej różnorodności wyposażenia, broni i potworów, system walki U4 oferował całkiem zaawansowaną rozgrywkę taktyczną. Większe potyczki bazowały na strategii, pozwalały okrążać przeciwników, korzystać z różnorodności terenu, zastawiać pułapki , przywoływać potwory i do maksimum wykorzystywać cechy własnej drużyny.

Podziemia: Dungeony były jakby grą w grze. Pseudo-trójwymiarowe, tajemnicze, trudne i wyzywające. Oferowały wartościowe nagrody, wyposażenie i złoto. Obecnie nie wyobrażamy sobie RPG-a bez podziemi, a już w 1985 roku trzeba było korzystać z map i wskazówek, aby sobie z nimi poradzić.

I w końcu, bo to uznana marka, seria kompletna, **flagowe dzieło Richarda Garriotta**. Bo tak jak Will Wright ma swoje SimCity, Sid Meyer - Cywilizację, Hironobu Sakaguchi serię Final Fantasy, tak Ultima jest najukochańszym dzieckiem Lorda Britisha. A U4 pełni w niej rolę szczególną i przez samego Garriotta uznawana jest za grę najważniejszą.

Wiele nowoczesnych zachodnich RPG-ów inspirowało się rozwiązaniami U4, czerpało pomysły pełnymi garściami, ale niewiele z tych gier podejmowało ryzyko bycia unikalnym, a tylko ambitne pomysły pozostają zapamiętane. I właśnie dlatego Ultima 4 jest wiecznie żywa: w pamięci graczy, na listach przebojów wszechczasów, wśród deweloperów.

■ ***tomxx***



GameDev Story: Ultima 4 (1985)

Lord British



Richard Garriott – twórca, projektant i programista kultowej serii Ultima – w ekskluzywnym wywiadzie dla K&A Plus opowiada o początkach swojej pracy w branży gier komputerowych, o inspiracjach, niespełnionym potencjale i swojej miłości do Apple II. Richard przywołuje również kilka anegdot z dawnych czasów studia Origin i opisuje idealne dla niego środowisko game developmentu.

Tomxx: Cześć Richard, zdarza ci się śledzić wydarzenia komputerowej retro sceny?

Lord British: Chciałbym móc powiedzieć, że tak, ale w rzeczywistości ... nie bardzo mam na to czas. Gdyby było inaczej to pewnie potrafiłbym już znaleźć jakieś kontrolery do 13-sektorowych dysków Apple)(...

Światło dzienne ujrzał właśnie kolejny remastering Ultimy IV na C64, a społeczność przyjęła go niezwykle życzliwie. Co czujesz wiedząc, że 30 lat po premierze fani wciąż ulepszają twoją grę?

To wspaniałe uczucie! Swoją drogą, na każdym kroku daje mi to do zrozumienia jak wspaniałą grę mógłbym stworzyć remasteryzując dawne Ultimy, jeśli tylko Electronic Arts przyznałby mi prawa do wykorzystania ich własności intelektualnej.

W wywiadzie udzielonym w 2006 roku nazwałeś U4: Quest for the Avatar (obok Ultimy VII) swoją ulubioną grą spośród całej serii. Które cechy U4 cenisz najbardziej?

Ultima IV, VII i Ultima Online należą do moich najlepszych gier. Czwórkę cechuje jej oryginalność oraz unikalny system moralności. Ultimę VII wyróżnia idealne wręcz odwzorowanie rzeczywistości, a UO – niezrównana, przynajmniej do czasu wydania Shroud of the Avatar, symulacja RPG-owego sandbox-a.

W 1985 roku magazyn Computer Gaming World nazwał U4 „grą niesamowitą", a jej nadchodzący sukces przewidywał słowami „Na co jeszcze czekasz? To będzie klasyka... Zdobądź ją!". 11 lat później ten sam magazyn umieścił U4 na 2. miejscu listy wszech czasów gier na PC. Które jej cechy twoim zdaniem zdecydowały o tym sukcesie?

Sukces gry wynika z faktu, że ma ona swoją „duszę" połączoną z zabawą w „wielkiego brata". Jesteś stale obserwowany, a twoje zachowanie jest szeroko komentowane przez bohaterów niezależnych, co zresztą było i nadal jest rozwiązaniem wyjątkowym. W wielu aspektach rozwiązania zawarte w tej grze do dzisiaj pozostają niezrównane.

Podczas prac nad U4 byłeś wciąż początkującym i niedoświadczonym projektantem. Czy zdawałeś sobie wtedy sprawę, że tworzysz jedną z najlepszych gier fabularnych w historii?

Zdecydowanie nie. W przeszłości zresztą najczęściej powątpiewałem w sukces moich prac. Spośród starszych gier najlepszymi okazywały się jednak te, co do których zarówno ja, jak i moja rodzina oraz przyjaciele, mieliśmy najwięcej uwag. Najlepsze efekty osiągnąłem ryzykując, stawiając wszystko na jedną kartę, przy czym nadal uważam, że w tamtych latach miałem również sporo szczęścia. W taki właśnie sposób stworzyłem moje ulubione U4, U7 oraz UO!

U4 była twoim pierwszym zaawansowanym podejściem do gatunku RPG. Odszedłeś od standardowego hack & slasha w kierunku ambitnej koncepcji

systemu moralności, sądu i ścieżek wyboru, które w późniejszych latach inspirowały rzesze projektantów gier. A co zainspirowało ciebie? Literatura, filmy, tradycyjne gry planszowe?

Moją inspiracją byli moi odbiorcy. Gdy poprzez „pocztę fanowską” dotarło do mnie, że gracze rzadko kiedy postępują heroicznie respektując obowiązujące prawa, a zamiast tego „maksują” niektóre tylko cechy swojego bohatera za wszelką cenę pnąc się na sam szczyt władzy, nawet jeśli miałoby to oznaczać wybicie w pień wszystkich NPC wliczając w to Lorda Britisha, zrozumiałem, że mogę stworzyć lepszą fabułę. Fabułę, która umożliwi graczom takie zachowanie, ale jednocześnie da do zrozumienia, że w prawdziwym życiu takie rzeczy nie przejdą.

Czy którakolwiek z innych twoich gier miała podobny potencjał, ale nigdy nie trafiła na szczyt? Jeśli tak, jakie były tego przyczyny?

Ultima VIII mogła być WIELKA! Ta gra miała potencjał zostania jednocześnie Ultimą i Diablo, zanim jeszcze prawdziwe Diablo zostało stworzone. Ale spieprzyłem. Posłuchałem moich nowych szefów i wydałem grę zdecydowanie za wcześnie. Gdybyśmy tylko odpowiednio ją dopracowali... Wydaje mi się, że byłby to hit.

Wciąż projektujesz gry, ale środowisko game developmentu wygląda obecnie zdecydowanie inaczej, niż dekady temu. Tęsknisz za minionymi latami niesamowitej pasji, niekonwencjonalnych rozwiązań i wielkich przyjaźni?

HA! Każda epoka ma swoje unikalne zalety, jak i charakterystyczne cechy. Myślę, że schemat wprowadzony w Portalarium, czyli maksymalnie 30-osobowa ekipa i czas realizacji produktu poniżej 3 lat, odpowiada mi najbardziej. Przynajmniej na tę chwilę.

Możesz zdradzić naszym czytelnikom jakąś fajną historię z czasów produkcji Ultimy?

Kiedy byliśmy młodzi i wciąż nie mieliśmy własnych rodzin, właściwie mieszkaliśmy w naszym biurze. Byłem wówczas znany z nocnego grillowania kolacji dla całego zespołu. Po godzinach natomiast zostawaliśmy w biurze Origin nagrywając własne utwory, które zresztą do dzisiaj posiadam! Ach, to były czasy!

Jaki jest twój ulubiony komputer wszech czasów i czy wciąż go posiadasz? Masz jakieś ulubione gierki z lat 80-tych do których wciąż powracasz?

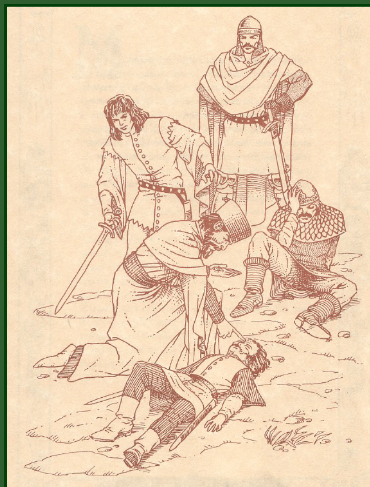
Bezsprzecznie Apple)(! Wciąż posiadam WSZYSTKIE moje Apple, na których swego czasu tworzyłem pierwsze Ultimy! Komputery te wciąż są na chodzie i zdarza mi się grywać w Akalabeth i pierwszą odsłonę Ultimy! Ale jak wspomniałem na początku: wciąż poszukuję kontrolerów 13-sektorowych dysków Apple)(i proszę o pomoc w ich zlokalizowaniu...

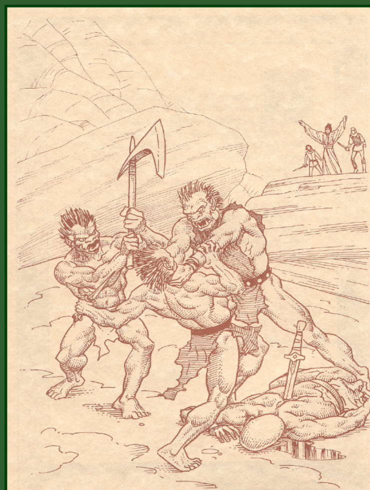
Dzięki za wywiad i powodzenia w pracy nad Shroud of the Avatar!

■ *tomxx*



Dodatki
Pudełko U4 zawierało Instrukcję oraz Księgę Zaklęć; obydwie pozycje pełne były klimatycznych rysunków uzupełniających fabułę gry.







GameDev Story: Ultima 4 Remastered (2015)



MagerValp

Per Olofsson – scenowiec, członek grupy Genesis Project, twórca remasteryzowanej Ultimy 4 – opowiada o swojej młodzieńczej pasji do gier RPG, procesie i problemach związanych z pracą nad usprawnianiem U4, wersji cartidge'owej oraz niesamowitych grafikach stworzonych przez Mermaid.

Tomxx: Witaj, przedstaw się proszę naszym czytelnikom.

MagerValp: Hej, nazywam się Per Olofsson, pochodzę z leżącego na zachodnim wybrzeżu Szwecji Göteborga i pracuję jako administrator serwerów Mac na miejscowym uniwersytecie. Na scenie commodorowskiej działam aktywnie od prawie 20 lat pod nickiem MagerValp, a w roku 2009 wstąpiłem do świeżo reaktywowanej grupy Genesis Project. Prywatnie zajmuję się sprzętem komputerowym, ale moją prawdziwą pasją jest programowanie. Wolne chwile spędzam jeżdżąc na rowerze, gdyż fizyczna aktywność pomaga mi zminimalizować negatywny wpływ czasu spędzanego przed ekranem.

Twój remastering Ultimy 4 jest wspaniały! Dlaczego wybrałeś akurat tę grę?

Dzięki! Moja przygoda z grą rozpoczęła się w 1988 roku kiedy wreszcie zebrałem kasę na stację dysków, a Ultima była pierwszą grą, jaką kupiłem. Wcześniej pogrywałem w Master of Magic i w Gateway to Apshai, ale to właśnie Ultima zawróciła mi w głowie wspaniałą i wciągającą konstrukcją świata i przygodami podczas jego eksploracji. To właśnie Ultima ugruntowała mój pogląd na gry RPG i żadna inna seria nie miała prawa się z nią równać. Przynajmniej do czasów Fallouta, czyli jakąś dekadę później. Oczywiście grałem w wiele innych gier, ale we wszystkich innych RPG-ach brakowało mi czy to odpowiedniego klimatu (nigdy na przykład nie byłem fanem serii Gold Box i gier opartych na Dungeons & Dragons), czy też czystej mechaniki (jak Bard's Tale i Wasteland z tym ich fatalnym systemem walki). W końcówce lat 80-tych i na początku 90-tych zagrywałem za to na śmierć Ultimy 4-6 - nie miałem jeszcze wtedy PC-ta, więc późniejsze edycje musiały trochę poczekać.

Kiedy rozpocząłeś prace i ile godzin pochłonął ten projekt?

Nie pamiętam już powodów, ale jakoś w 2002 roku zainteresowałem się kodem U4. Rozpracowywanie kodu gry i poznawanie jej struktur było fascynującym przeżyciem, a po jakimś czasie zdałem sobie sprawę, że bardzo wolne wczytywanie, czyli pięta achillesowa wersji C64, z łatwością da się usprawnić. To z kolei zdopingowało mnie do nauki pisania kodu obsługi stacji, bo żaden z istniejących loaderów nie był optymalnym rozwiązaniem, nie mówiąc już o możliwościach wsparcia potężniejszych stacji, jak 1581 czy CMD. Nie da się określić, ile czasu poświęciłem Ultimie Gold wypuszczonej w 2006 roku, gdyż w tym czasie pracowałem równolegle nad kilkoma innymi produkcjami. Owe 4 lata zaliczam jednak do mojego najaktywniejszego czasu na scenie commodorowskiej.

Z Ultimą 4 Remastered jest trochę łatwiej, bo zmiany na bieżąco wrzucałem do repozytorium Git. Pierwsze pliki przesłałem 4. lutego, a całość zaprezentowałem na zlocie Gubbdata 28. marca 2015. Łącznie więc zajęło mi to jakieś 2 miesiące.

W późniejszych miesiącach wydałeś jeszcze kilka nowszych wersji gdzie poprawiłeś błędy wyłapane przez społeczność scenowską. Czy wersja 2.2.1 jest już finalna, czy wciąż pozostaje coś do zrobienia?

Jestem bardzo wdzięczny za feedback, jaki dostałem po premierze, bo wyłapanie samemu wszystkich błędów jest niemożliwe. Na dzień dzisiejszy wszystkie usterki są już poprawione, więc jeśli nic nowego nie zostanie zgłoszone, to projekt uważam za zakończony.

Po zdeasemblowaniu i analizie struktury kodu udało ci się wyłapać i poprawić kilka błędów w oryginalnym wydaniu gry. Co najbardziej szwankowało w wersji oryginalnej?

Należy podkreślić, że jak na grę tak ambitną i złożoną, która została napisana przez pojedynczego programistę przy wykorzystaniu narzędzi „z poprzedniej epoki", to Ultimę 4 wydano właściwie bez jakichkolwiek poważnych błędów. Błąd przy kapliczkach powodował tylko, że gracz nie mógł uzyskać wszystkich wskazówek. Zdarzały się problemy z dialogami, ale nie wpływały one znacząco na możliwość ukończenia gry. Większość bugów to tak naprawdę przypadki niedopuszczalnych czynności, np. próby wkroczenia do miasta podczas lotu balonem, wejścia na statek z drabiny w podziemiach, czy ataku na symbol Ankh.

Dokładna analiza zdarzeń, lepsze narzędzia i brak presji czasu umożliwiły mi wyodrębnienie elementów, które można było usprawnić. Niskobudżetowe porty, jak ten na C64, nie były nawet wyposażane w fastloader, a prymitywną grafikę konwertowano bezpośrednio z Apple II. Element, który zdecydowanie wyróżnia wersję na Komodę, to natomiast świetna oprawa dźwiękowa napisana pod SID-a.

W twojej wersji nasze oczy cieszy już grafika przeniesiona z Ultimy 5. Czy implementacja była zadaniem trudnym zważając na poważne ograniczenia pamięciowe?

Nie, dodanie kolorowych kafelek mapy i ich zakodowanie nie było żadnym problemem, ale implementacja całego rozwiązania wymagała ciągłego wprowadzania zmian w bankach pamięci. Zbawieniem okazały się nowoczesne narzędzia programistyczne i system kontroli wersji, który



Grafika

Porównanie oprawy graficznej Ultimy IV w wersjach z roku 1985 (po lewej) i 2015 (po prawej). Rezultaty pracy Mermaid (Vanja Utne) są niewiarygodne.

















zawsze pozwalał mi na bezpieczny powrót do poprzedniej stabilnej wersji repozytorium. W porównaniu do Ultimy Gold z 2006 roku sam kod również wygląda lepiej, ponieważ skupiłem się na jego refaktoryzacji i lepszej alokacji w pamięci. Większość pracy to po prostu kolejne uciążliwe etapy testowania i usprawniania całości.

Z których usprawnień U4 jesteś najbardziej dumny?

Przede wszystkim z grafiki Vanji – praca z nią jest czystą przyjemnością, a rezultaty są niewiarygodne.

Dość późno zdecydowałem się na wersję cartirdge'ową, ale była to moja zdecydowanie najważniejsza decyzja i żałuję tylko, że nie zająłem się tym wcześniej. Gra przeszła metamorfozę: od jednej z najwolniej ładowanych produkcji na C64 do gry właściwie bez wczytywania.

Zadowolony jestem również z jakości renderingu podziemi. Odkładałem to w nieskończoność, bo zdeasemblowany kod z mnóstwem nieznanych zmiennych był dla mnie zupełnie nieczytelny. Nie wiedziałem, jak się za to zabrać, ale ponieważ był to jeden z najsłabszych elementów portu na C64, to poświęciłem w końcu trochę czasu na inżynierię wsteczną i zrozumienie wykorzystywanych procedur. Pod względem wizualnym oryginalne podziemia prezentowały się słabo z uwagi na różnice w działaniu trybu bitmapy na Komodzie. Nie udało mi się co prawda przywrócić kolorowych ścian, ale okazało się, że mogę nadać barwy polom magii, potworom, skrzyniom i innym aktywnym przedmiotom. Usunąłem również ograniczenie wyświetlania pojedynczego przedmiotu, tak więc silnik renderuje teraz nawet elementy zaciemnione znajdujące się na drugim planie. Wydaje mi się, że niewiele



osób zauważyło to ważne usprawnienie.

Poprawione grafiki nadały twojej wersji zupełnie nową jakość wizualną. Czy trudno było przekonać Mermaid do przerysowana bardzo słabych obrazów z oryginału?

Vanja bywa zwykle zajęta mnóstwem innych projektów, dlatego bardzo się ucieszyłem słysząc, że ona także jest fanem Ultimy i podejmie się narysowania od zera 6 obrazków z intra. Jest mistrzynią sztuki pikselowania przy ograniczeniach układu grafiki do 3 kolorów w obrębie obszaru znaku i wykorzystywaniu blendowania kolorów standardu PAL w celu uzyskania dodatkowych odcieni. W multikolorze uzyskuje przy tym efekty nieosiągalne dla innych artystów bez uciekania się do tricków software'owych, jak np. trybu FLI. Vanja zajmuje się ponadto programowaniem, więc bardzo fajnie poradziła sobie z ograniczeniami, np. przy tworzeniu obrazów Kart Cnót. Tłumaczenie ograniczeń osobie nietechnicznej byłoby zdecydowanie trudniejsze.

Co twoim zdaniem obecnie przyciąga graczy do Ultimy 4? Które z jej cech sprawiają, że gra po dziś dzień zalicza się do jednego z najlepszych RPG-ów w historii?

Myślę, że nawet obecnie U4 wyróżnia się wyjątkowym klimatem i barwną, spójną fabułą. Wprowadzenie systemu cnót, czyli nadrzędnego celu dążenia do doskonałości, stworzyło podstawę tej historii i nadało kształt całej krainie Britannii. Z drugiej jednak strony gra poważnie się już zestarzała i dzisiejszym graczom o wiele trudniej przekonać się do jej prymitywnej przecież otoczki. Biorąc pod uwagę samą tylko mechanikę, to myślę, że U5 była grą zdecydowanie lepszą.

Czy planujesz remastering U4 na kolejne komputery oparte na procesorze 6502?

Nie, brakuje mi doświadczenia w pracy ze sprzętem Apple czy Atari aby podjąć się takiego zadania, ale mam nadzieję, że upublicznienie moich źródeł będzie stanowiło dobry punkt zaczepienia dla społeczności innych komputerów.

Czy twoja wersja dostępna będzie na dyskietkach i cartridge'ach z odpowiednimi etykietkami?

Powielanie i modyfikacja oryginalnych etykietek na dyskietki i cartidge sprawiła mi niemałą radość, a kilka z nich rozdałem nawet na zlocie Gubbdata. W porównaniu do całej sceny retro myślę, że akurat dziedzictwo Ultimy zarządzane jest całkiem sprawnie. Legalne wersje oprogramowania są nadal łatwo dostępne, można je nawet za darmo pobrać w sieci, ponadto nikt nie przeciwstawia się rozwojowi projektów fanowskich, jak xu4 i Exult. Natomiast większa produkcja i dystrybucja fizycznych kopii pociągnęłaby za sobą oczywisty sprzeciw działu prawnego firmy EA.

Masz już jakieś plany remasteringu kolejnej klasyki wśród gier komputerowych?

Obecnie nie, gdyż obowiązki rodzinne nie pozostawiają mi zbyt wiele czasu na projekty osobiste. Mój obecny projekt, jeśli mogę go tak nazwać, to ukończenie gry Dragon Age, gdyż zaraz po premierze nie miałem na nią czasu. Sporadycznie pracuję również nad moim własnym silnikiem gier RPG, ale jest to głównie sandboxowa zabawa przy której testuję własne rozwiązania i algorytmy.

■ ***tomxx***

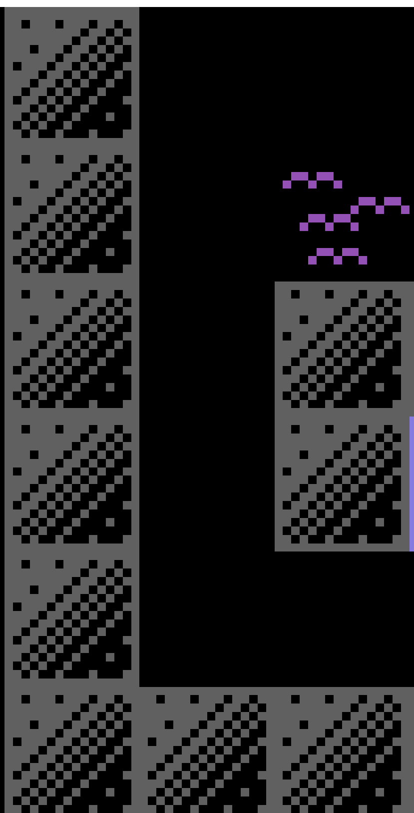


Karty cnót prawości
Celem gry jest uzyskanie ośmiu cnót prawości, które uczynią z naszego bohatera duchowego przywódcę świata. Przedstawione obok karty prawości zostały narysowane przez Mermaid specjalnie dla wersji Remastered.



DUNGEON CRAWL

Niektórzy twierdzą, że małe jest piękne. Czy tak jest naprawdę?



Enemy
and mi
You At
and Hi
You ki

Po kontakcie z niewielką grą pod tytułem „Dungeon Crawl" niestety nie mogę się zgodzić z powyższym twierdzeniem. Gra nie jest zła, ale sporo jej brakuje do doskonałości. Największą wadą jest właśnie miniaturowy rozmiar. Trzy poziomy zawarte w grze można ukończyć w czasie znacznie krótszym niż godzina. Mam nadzieję, że jej autor wkrótce udostępni wersję rozszerzoną, albo przynajmniej edytor poziomów. Po tych kilkunastu minutach spędzonych w lochu mam ogromną ochotę na więcej!

Cóż wspaniałego można zmieścić w rozgrywce na kilkanaście minut? Tak naprawdę to nic wspaniałego, a tym bardziej nic odkrywczego. Prosta, symboliczna grafika sprawia wrażenie, że mamy do czynienia jedynie z wprawką programistyczną, a nie z pełnoprawną produkcją, jednak podczas zabawy okazuje się, że autor dopracował drobne elementy rozgrywki sprawiając, że ten krótki czas spędzony z "Dungeon Crawl" upływa z uśmiechem na twarzy.

Rozgrywka jest dokładnie tym co sugeruje tytuł - wędrowaniem poprzez lochy. Krok za krokiem odkrywamy statyczne mapy, odbywając regularnie pojedynki z coraz to silniejszymi potworami oraz poszukując kluczy, które pozwolą przejść przez zamknięte drzwi. Klasyka, która już nie jeden raz przewinęła się przez ekran, często w atrakcyjniejszej formie, z dodatkiem losowego generatora plansz. Co więc sprawiło, że uznałem "Dungeon Crawl" za grę wartą opisania? Tajemnice poukrywane w zakamarkach lochów. Na każdym poziomie można znaleźć zestaw przełączników oraz iluzorycznych ścian, za którymi można znaleźć broń, tarczę lub kolejne bestie zwiększające ilość posiadanych punktów doświadczenia.

Gdyby pojawił się edytor poziomów do "Dungeon Crawl", z pewnością przygotowanych zostałoby w nim kilka ciekawych przygód. Obecna wersja gry pomimo pozornej prostoty daje sporo możliwości na rozbudowanie lochu oraz nadzieję na rozwój w pełnoprawną produkcję w przyszłości. Drobne gry RPG też mają swoich fanów - scenowcy - nie zapominajcie o nas.

■ ***Bobikowoz***



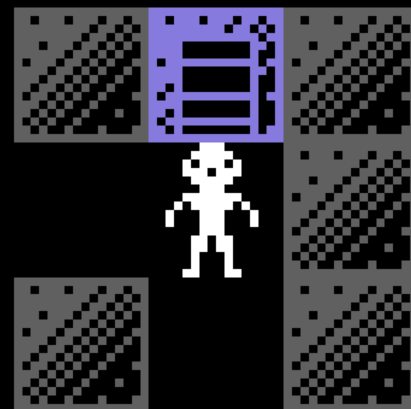


Zgadzam się z opinią Bobikowoza na temat gry, jednak na pewne rzeczy przymknąłbym oko. Sądzę, że autor nie miał zamiaru tworzyć programu o walorach bliskich „doskonałości", a jedynie zwyczajną i prostą gierkę. Jeśli tak właśnie było, to uważam, że w pewnym stopniu cel został osiągnięty. Oczywiście też pograłbym sobie znacznie więcej, niż tylko w trzy poziomy. Zawsze jest jakaś szansa, że powstanie wersja bardziej rozbudowana.

Twórcą „Dungeon Crawl" jest norweski koder o pseudonimie TWW - założyciel i członek demo grupy „Creators". W sierpniu 2009 roku ukazuje się preview gry w stylu Shoot'em Up napisanej przez tegoż autora pod tytułem „Armageddon Preview V2". Jest to kontynuacja wcześniejszej wersji „Armageddon Preview" z 2003 roku stworzonej w większości przez Mermaid (kod, grafika, muzyka), ex-członka grupy „Creators", obecnie „Genesis Project" i „Vision". W zasadzie obydwie wersje są niegrywalne, ponieważ obejmują wyłącznie statek kosmiczny + tło oraz próbne „duszki" w „V2". Projekt nie został sfinalizowany do dnia dzisiejszego, ale należy przyznać, że wykonanie graficzne tej namiastki gry robi wrażenie. Wspominając o tym, chciałbym usprawiedliwić ubogą grafikę „Dungeon Crawl", ponieważ TWW jest koderem, a nie grafikiem. Gdyby zajmował się nią w takim stopniu, jak Mermaid, to na pewno gra wyglądałaby inaczej.

Reasumując, mała gierka, obok której nie przejdziesz obojętnie. Ponadto zapachniało mi tutaj pierwszą połową lat osiemdziesiątych, co jest dobre, szczególnie dla sentymentalnych graczy. Czekam na kolejne produkcje od TWW. Ciekawe, czy ma już jakiś pomysł na nową grę? Czas pokaże.

■ ***Komek***



Dungeon Crawl

Grafika: ■■■■

Dźwięk: ■■

Grywalność: ■■■■■

TWW, 2015

GET THE CAT

Ach, te kociaki! Włażą na drzewa najwyżej jak się da, a potem nie bardzo mogą lub boją się zejść. Czasami jednak chcą po prostu posiedzieć sobie pomiędzy gałęziami i popatrzeć na świat (terytorium) z góry. Najlepiej poczekać i dać im trochę czasu. No tak to już jest z tymi „Mruczkami", „Filemonami", „Kiciusiami" itd. Ludzie mawiają, że „Koty chodzą własnymi ścieżkami". W pewnym sensie tak, ale nie całkowicie.

Get The Cat

Grafika: ▮▮▮
Dźwięk: ▮
Grywalność: ▮▮▮▮▮▮

Peter v. Woude, 2014

Tak się zastanawiam, czy autor gry GET THE CAT miał lub ma kota, którego trzeba było nie raz zdejmować z drzewa? A może to tylko przypadek, że poruszył ten temat w grze? Najistotniejsze jest jednak to, że ta niezwykle skromna i prościutka zręcznościówka nie pozwala wypuścić joya lub klawiatury z rąk.

GET THE CAT ukazała się w kwietniu ubiegłego roku, a jej twórcą jest holenderski programista Peter van der Woude. Wykonanie gry jest bardzo proste. Oldschoolowy klimat typowy dla produkcji z początku lat 80-tych. Dzięki temu zyskała pozytywne komentarze na DENIAL - The Commodore Vic 20 Forum. „Fajna, mała gierka", to najczęściej padające zdanie w komentarzach, z którym się w stu procentach zgadzam.

Jak już wcześniej wspomniałem, gra polega na tym, aby dostać się do kota, który znajduje się na szczycie jakiejś rośliny. Niby nic szczególnego, prawda? No to pomyśl sobie teraz, że w trakcie wykonywania tej czynności z góry spadają cegły. Dostać taką w głowę, to naprawdę nic przyjemnego i może być fatalne w skutkach. Ponadto, jedną cegłę leżącą na ziemi jesteś w stanie przeskoczyć, natomiast większą ilość w jednym rzędzie już niestety nie. Na szczęście istnieje bonus w postaci cegły, którą możesz wykorzystać w kryzysowej sytuacji, aby podnieść się o stopień wyżej. Do wykonania tej czynności wystarczy nacisnąć „fire". Pamiętaj, że na każdy poziom przypada tylko jedna „cegła ratunkowa". Pocieszającą informacją jest to, że tracąc życie, nie tracisz posiadanej cegły. Nawet jeśli ją wykorzystasz na danym poziomie, a zaraz po tym stracisz życie, wówczas cegła zostanie Ci zwrócona. Drugim bonusem jest dodatkowe życie, które zdobywasz po osiągnięciu: piątego, dziesiątego i piętnastego poziomu. Tutaj również obowiązuje zasada, że maksymalnie możesz posiadać tylko jedno dodatkowe życie. Poziom trudności gry wzrasta między innymi ze względu na roślinę, która z etapu na etap robi się coraz dłuższa, co utrudnia nam dostanie się do „Mruczka". Oprócz tego, w wykonaniu zadania przeszkadza czerwony murek stojący na środku planszy, który w dalszej rozgrywce będzie coraz większy.

Przyznam się szczerze, że GET THE CAT, choć tak prosty, może wciągnąć gracza na dłużej niż tylko kilka minut. Poza tym, jest to taki typ gry, do której będziesz powracał w wolnej chwili. I pomyśleć, że wybrałem ją z pośród bardziej rozbudowanych i lepiej wykonanych gier.

■ *Komek*





F7=TITLE SCR

SEUCK Compo 2015



Każdy z nas grał na pewno w jakąkolwiek grę stworzoną w SEUCK- u. Shoot'em Up Construction Kit – bo tak brzmi rozwinięcie tego akronimu – ujrzał światło dzienne w 1987 roku, a raczej sam zaczął błyszczeć własnym światłem. Ten blask nie słabnie aż do dnia dzisiejszego, ponieważ ten przyjazny i intuicyjny w obsłudze program pozwala na tworzenie ciekawych, różnorodnych i wygodnych gier. Aby mieć własną i tylko własną grę nieobowiązkowa stała się znajomość jakiegokolwiek języka programowania.

SEUCK Compo jest wydarzeniem, o którym chyba nie trzeba dużo mówić: jest to otwarty dla całego świata konkurs na grę w SEUCK-u. Dla świata commodore'owskiego – wydarzenie ważne. „SEUCK Compo stało się sukcesem" – pisze na stronie konkursu Richard Bayliss z The New Dimension, organizator konkursu. Każdego roku przybywają nowe, ciekawe gry – tym razem nie było inaczej.

Do konkursu zgłoszonych zostało 12 gier. Polska grupa Slavia, której jestem leaderem, wysłała dwie gry do rywalizacji, więc moja ojczyzna również wzięła udział w SEUCK Compo. Termin składania prac – 1 stycznia – był dwukrotnie przedłużany, aż ostatecznie zamknął się 7 maja. Po miesiącu głosowania internautów (ja także wziąłem udział w demokracji) wyłoniona została gra zwycięska – „Abyssonaut" Anthonego Stillera. Aby dodać trochę smaczku tej relacji, na kolejnych stronachpozwolę sobie krótko opisać i ocenić każdą z nadesłanych do konkursu pozycji, ułożonych według zajętych miejsc.

SEUCK Compo 2015

Miejsce 1 - 171 pkt.

ABYSSONAUT

Anthony Stiller



Obserwując ilość pobrań tej gry na portalu csdb.dk można było wywróżyć jej sukces. Od samego początku była faworytką w konkursie. Co się tyczy zajętego miejsca – pozwolę się jednak nie zgodzić z internautami: ja nie przyznałbym tej grze pierwszego miejsca. Dużą jej niedogodnością jest ograniczona grywalność. Na pochwałę zasługuje jednak grafika – została wykonana bardzo starannie, jest płynna i zdecydowanie najwyższej klasy. „Abyssonaut", czyli „Głębinauta" (bo tak można to przetłumaczyć na polski) polega na przemierzaniu otchłani oceanicznych i walce z przebywającymi tam istotami.



ANTHONY STILLER

Abyssonaut nie jest pierwszą grą wydaną przez tego autora. W roku 2014 zaprezentował on grę "Sopwiths and Pterradons" wydaną w magazynie Reset.

Miejsce 2 - 158 pkt.

GIGABLAST

Alf Yngwe



Gra zaskakująca wykonaniem – choć jest to dość banalny shoot'em up, wyjątkowe są w nim sprite'y: nasz statek i inne obiekty są doprawdy ogromne! Wygląda to ciekawie, jednak w gruncie rzeczy obniża grywalność niemal do zera. Dlatego też dziwię się zajętej drugiej pozycji w tym konkursie. Jak już wspomniałem, jest to typowy shoot'em up. Poruszamy się w nim latającym pojazdem i niszczymy jak najwięcej wrogich jednostek.

Miejsce 3 - 157 pkt.

T-UFO

Errazking



Kiedy po raz pierwszy zagrałem w tę grę, pomyślałem, że powinna wygrać. Pomysł zdaje się sztampowy – walka z UFO. Jednak kto walczyłby z kosmicznymi najeźdźcami ciężarówką... Taką możliwość daje nam „T-UFO", gra niełatwa, ale bardzo dobrze wykonana. Wracam do niej dość często, bo naprawdę mi się podoba.



ZRZUTY EKRANU

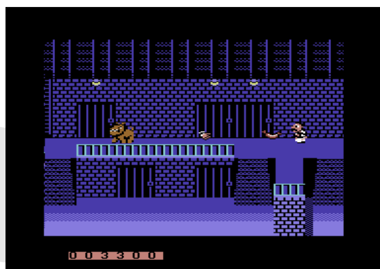
Wszystkie screeny pochodzą z oficjalnej strony konkursu: ***http://tnd64.unikat.sk/Seuck_Compo_2015.html.***

SEUCK Compo 2015

Miejsce 4 - 156 pkt.

SNATCH MCBLAGGER

Alf Yngwe



W tej grze wcielamy się w postać zabawnego, wąsatego zbira. Musimy pomóc mu uciec z więzienia, jednak po drodze napotykamy wiele przeszkód, które możemy pokonać zręcznością, cierpliwością i… ciskanymi we wroga kiełbasami. Gra jest zabawna i bardzo dobrze wykonana. Był to mój faworyt, szkoda, że nie zmieścił się na podium.

Miejsce 5 - 141 pkt.

S-F-S

Wile Coyote



Jako żołnierz sił specjalnych musimy walczyć z wrogiem. Grafika gry jest dobra, jednak w gruncie rzeczy – niestety trochę nieczytelna. Nie wiem, czy to wina mojego daltonizmu czy nie, ale obiekty trochę zlewają się z tłem. Mimo tego gra się całkiem przyjemnie.

Miejsce 6 - 134 pkt.

SHAMAI: POWRÓT MITÓW

Slavia



To jest jedna z gier mojej grupy. Jest inspirowana bestsellerową powieścią grozy „Manitou" Grahama Mastertona. Z zaświatów pojawiły się indiańskie potwory, obejmując opuszczony szpital. Wcielamy się w postać czerwonoskórego szamana, jedyną zdolną do walki z przybyłym złem osobę. Można jednak grać w dwie osoby. „Shamai" zajęło całkiem przyzwoitą pozycję jak na debiutancką grę Slavii. Jest to nasze pierwsze, ale nie ostatnie słowo!



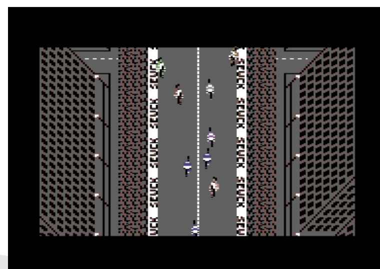
SEUCK

Shoot'em Up Construction Kit ujrzał światło dzienne w 1987 roku. System stworzyła firma Sensible Software, a wydała Palace Software.

Miejsce 7 - 130 pkt.

META14

Errazking

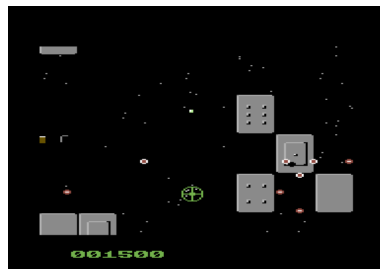


Ta gra jest nietypowa, ponieważ nie ma w niej strzelania. Jest to gra kolarska – jesteśmy w niej członkami wyścigu rowerowego zobowiązanymi do rywalizacji fair-play. Niestety, trochę problematycznie się w nią gra, łatwo zgubić drogę, a jeszcze łatwiej wjechać we współuczestnika konkursu. Kontakt z przeciwnikiem kończy się śmiercią, dlatego grając w „META14" najchętniej bym ich po prostu rozstrzelał… Siódme miejsce w SEUCK Compo wydaje mi się zasłużone.

Miejsce 8 - 116 pkt.

SHOOT OR DIE

Tommy Nine



Typowy, astralny shoot'em up. Ta gra nie wyróżnia się niczym szczególnym, ale na pewno ma ładną grafikę.

SEUCK Compo 2015

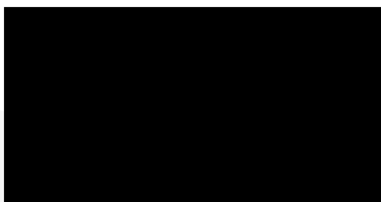
Miejsce 9 - 113 pkt.

THE OCEAN NINJA

Slavia



Druga pozycja mojej grupy. Ta inspirowana jest grami drugiej generacji, tj. z czasów świetności konsoli Atari 2600. Pierwotnie chciałem nazwać tę grę „The First Ninja", nawiązując do jej starego stylu oraz tytułu kultowej gry „The Last Ninja", jednak ostatecznie przeważyła oceaniczna sceneria. Tutaj poruszamy się postacią wojownika ninja i walczymy ze złem na statycznym ekranie. Niełatwo, ale – mam nadzieję – przyjemnie.



Miejsce 10 - 99 pkt.

SCOFF

PieVSPie



Wydaje się, że w naszych czasach nie da się wymyślić już nic nowego i oryginalnego. Regułę łamie jednak „Scoff" – wcielamy się tam w zabawnego stworka imieniem Chomp (po polsku: Chrup). Naszym zadaniem jest zjedzenie wszystkich pojawiających się na ekranie cukierków. Można grać w nią tak długo, aż się nam całkowicie znudzi, nie ma ona bowiem końca. Niestety, gra ma zasadniczy błąd techniczny – każdy poziom jakby zaczynał się dwukrotnie. Poza tym jednak gra jest pełna pozytywnej energii i nie zgadzam się z jej tak niską pozycją w konkursie.

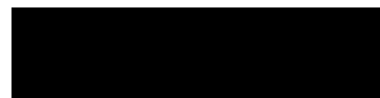
Miejsce 11 - 87 pkt.

NAAIT RAIDER

Fritske



Jest to pospolita gra wyścigowa. Jeśli mam być szczery, to nie dziwi mnie zajęta pozycja tej gry w konkursie. Chociaż grafiki wykonane są dość zabawnie, to moim zdaniem nie jest to wciąż najwyższy poziom. Ponadto twórca nie wysilił się nawet na zmianę efektów dźwiękowych. Symulacja jazdy nie jest pierwszorzędna – bo z jednej strony ileż wymagać od SEUCK-a – ale wrogie pojazdy poruszają się po niemal zupełnie nierealnych ścieżkach, nie mówiąc już o tym, że w zderzeniu z graczem nie dochodzi do kolizji.



Gra „Payback Time" (autor: Canzha Lahgher) została zdyskwalifikowana nie spełniając wszystkich wymogów konkursu (najprawdopodobniej plagiat), dlatego wstrzymam się od jej oceny.

Gratuluję twórcom gier z podium, nie ze wszystkimi wynikami się zgadzam, jednak to nie ja decyduję. W każdym razie możemy być pewni, że obszerny świat gier Commodore 64 może cieszyć się z poszerzenia tą grupką gier rywalizujących w SEUCK Compo 2015. Richard już zapowiada Sideways SEUCK Compo 2015, które ma się odbyć w połowie września tego roku.

■ *Minimoog*

Puzznic

Przeciwnicy gier argumentują swoje stanowisko tym, jakoby gry nie rozwijały, nie wnosiły nic do naszych umiejętności. Absolutnie nie zgadza się to w wypadku „Puzznic". Po tej logiczno-zręcznościowej rozgrywce trudno nie poczuć rosnących sił umysłu. Śpieszę z tłumaczeniem, dlaczego.

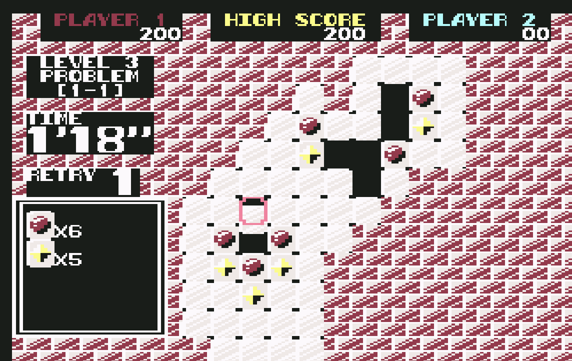
Najpierw kilka spraw techniczno-historycznych. Gra jest dość młoda, powstała bowiem w 1989 roku. Pierwotnie miała służyć posiadaczom Nintendo, jednak szybko dorobiła się swoich konwersji na takie platformy, jak Amstrad CPC, ZX Spectrum, Game Boy i – co nas najbardziej interesuje – C64 oraz Amiga. Odniosła niepodważalny sukces, o czym świadczy 34 pozycja w rankingu „Amiga Power" najlepszych gier wszechczasów.

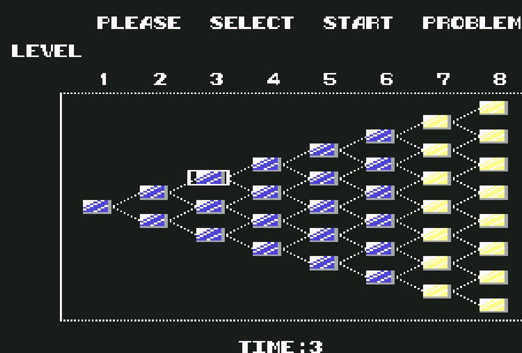
Nieświadom takiej pozycji w świecie rozrywki, odpaliłem „Puzznic" z dyskietki, która była etykietowana zupełnie inną grą (!), a którą znalazłem w swojej kolekcji. Gierka szybko mi się spodobała i wracałem do niej wielokrotnie. Nie wypadałoby nie napisać o niej kilku słów! Z pozoru gra wydaje się prosta, zwłaszcza na pierwszych poziomach. Jakaż trudność jest w przesuwaniu klocków i manewrowanie nimi zgodnie z zasadami grawitacji, aby połączyć je w pary? Ta, dająca się streścić w jednym, jak widać, pytaniu reguła nie jest wygórowana. Połączone w pary lub trójki klocki znikają, a kiedy znikną wszystkie – poziom jest wygrany.

Nie dajmy się zwieść pozorom. Naszymi podstawowymi wrogami w tej grze są czas i pochopne decyzje. Im mniej zostało czasu – tym mniej punktów. Im wyższy poziom – tym mniej czasu. A liczba klocków nie maleje... ba! nawet wzrasta! Tzw. schody zaczynają się już od trzeciego poziomu. Poruszające się segmenty, skomplikowane ułożenie klocków – o błąd bardzo łatwo, dlatego, aby z sukcesem przechodzić grę, trzeba wytężyć swoje zmysły!

Naprawdę polecam spędzenie chwili przy „Puzznic". Chociaż wypowiedziałem się na temat gry dość lakonicznie, to wszystko staje się zrozumiałe podczas rozgrywki. Czasem, by mówić dobrze, nie trzeba mówić dużo, a na pewno żadne słowa nie zastąpią przyjemności z niespodziewanie i nagle minionego czasu spędzonego na grze w „Puzznic". Warto!

■ *Minimoog*





Puzznic
Platforma: C64, Amiga
Grafika: ██████████
Dźwięk: ██████████
Grywalność: ██████████
Taito/Ocean, 1990



Puzznic na telefonie
Ciekawym faktem jest, że w 2009 roku powstał remake gry na iPhone'a wydany pod tytułem „Gem Panic".

HELP HANNAH'S HORSE

Na temat odgrzewania kotletów w grach komputerowych można by napisać niejedną książkę. I wiele takich zostało już napisanych. Notabene to co my robimy w redakcji, to też głównie odgrzewanie kotletów. Ostatnimi czasy, kiedy pokolenie dzieciaków z lat 80/90-tych dojrzało i zaczęło się „starzeć", w przypływie sentymentu wspomina z nostalgią gry swojego dzieciństwa. Z tą tęsknotą jest podobnie jak z naszym rodzinnym schabowym z ziemniakami i kapustą podanym na białym talerzu z logiem „PSS Społem" w barze mlecznym. Jest to wspomnienie, którego nie zastąpią żadne kebaby, pizze czy hamburgery. Identycznie jest z grami komputerowymi. W całym tym odgrzewanym interesie są osoby, które sprytnie wykorzystują stare, sprawdzone pomysły z dobrym efektem, obojętnie czy chodzi o przepis na danie czy grę. Ale niestety są oni w mniejszości. Dzisiejszy pęd za kasą, rozgłosem, prestiżem idący jednocześnie z brakiem podstawowych wartości, bylejakością i pośpiechem doprowadza do tego, że w przeważającej większości, odgrzewane kotlety są przynajmniej niesmaczne... żeby się nie wyrażać.



Pozostając zatem w klimatach odgrzanych schabowych oraz gier przeznaczonych dla naszych milusińskich, chcę przedstawić tytuł, który nie do końca jest trafiony jeśli chodzi o najmłodszych graczy, mimo że fabuła ewidentnie nawiązuje do bajek o kucykach „Pony". Widziałem wiele ponownie odgrzebanych pomysłów – szachy, tetrisy, ale odrestaurowanego „Pac-Mana" w stylu country – jeszcze nie. Gra, co prawda, nie jest już pierwszej młodości, gdyż na Linuksa ukazała się w 2006 roku, jednak użytkownicy Arosa i AmigaOS4.x mogą się nią „cieszyć" od niedawna.

Bohaterką prezentowanej pozycji jest Hannah, która prosi nas, graczy, o pomoc dla swojego konika Jasmine (to chyba klacz...) W całym tym pomaganiu mają nam zamiar przeszkodzić duchy zmarłych dżokejów (zmarłych podczas wyścigów... chyba. Biedni dżokeje, ale mniejsza o to, bo uśmiałem się do rozpuku, a jeśli autorowi właśnie o to chodziło to piona!) No i zaczyna się. Zasuwamy Hanną, jak w „Pac--Manie", zbieramy co się da: małe kulki, kolorowe pigułki, „ułatwiacze", a jak się da (jak to po pigułkach...) to wcinamy również wspomniane duszki biednych, tragicznie zmarłych dżokejów i przechodzimy coraz dalej, a jednocześnie coraz bliżej naszego ukochanego konia... znaczy klaczy.





Administratorzy serwisów dla Arosa i AOS4.x raczej nie byli zgodni, co do określenia przeznaczenia gry. Ci pierwsi oznaczyli „Help Hannah's Horse" jako grę planszową dla dzieci, ci drudzy natomiast – jako grę przede wszystkim zręcznościową. I jedni i drudzy mają rację.

Od strony graficznej, jak przystało na propozycję dla najmłodszych, prezentowany tytuł raczej spełnia owe kanony. Grafika jest kolorowa, cukierkowa i czytelna. Zarówno postacie, jak i całe plansze, są dobrze narysowane i wymowne. Od razu widać, że to tytuł dla młodszych graczy.

Uszy gracza również cieszy całkiem przyzwoity zestaw dźwięków. Zarówno jeśli chodzi o sample, efekty, jak i moduł główny, który urwał się chyba z „Bonanzy". Tak czy siak; dziki zachód na całego.

Hmm, widząc miny niektórych Waszych dzieciaków próbujących, dosłownie próbujących, zagrać w „HHH"… przypomina mi się ten stek słów puszczonych przez mojego kilkulatka w eter podczas rozgrywki. I ten żal; „tato, coś Ty mi dał…???!!!" Myślałem, że mi klawiaturę rozniesie.

„Help Hannah's Horse" przypomina tytuł przeznaczony dla dzieci, ale ci z AmigaOS 4.x chyba próbowali w nią zagrać i dlatego zaliczyli ją do zręcznościówek (a nie do dziecięcych, jak ci od Arosa), co i ja robię. A nasze dzieci, owszem, poradzą sobie z nią, jak będą mieć ciut więcej lat. Tyle, że wtedy będą już latać za „BEKAMI, FEJSBUKAMI I PRZYPAŁAMI", a nie za pograniem sobie ze „starym" na „starociu". Jednym słowem „Carpe diem", póki macie małe dzieci, bo potem może być za późno.

■ ***Don Rafito***

Help Hannah's Horse
Platforma: Aros, AOS4.x

Grafika:	████████
Dźwięk:	████████
Grywalność:	██████

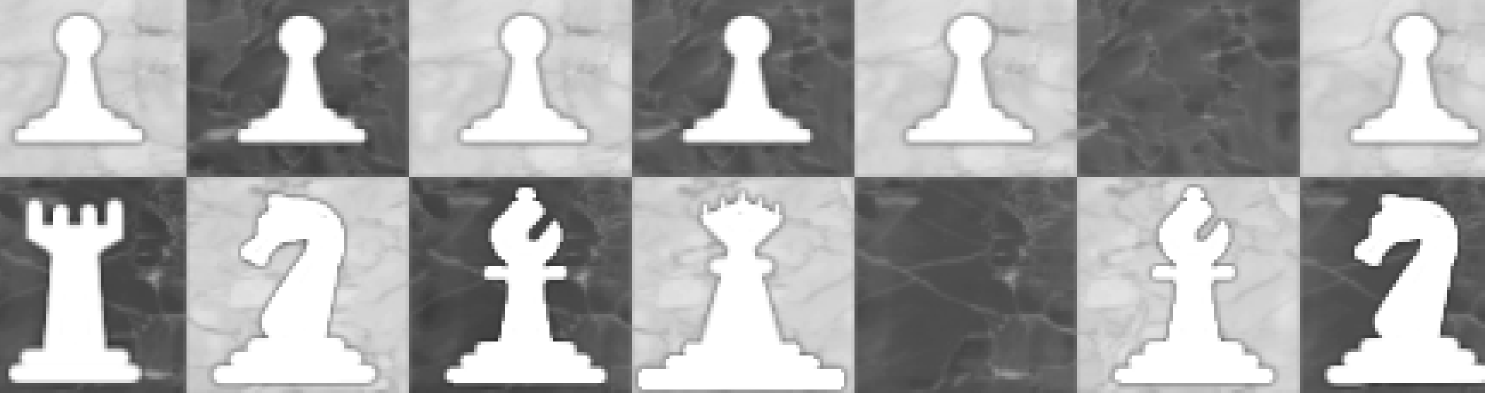
yottskry, 2006-2013

Historia Pac-Mana

Korzenie „Pac-Mana" wywodzą się z Japonii. Stworzona w 1980 roku przez firmę Namco gra wydana była początkowo na automaty, a następnie konwertowana na inne platformy, wliczając w to konsole i komputery domowe (Atari 2600, C64, Sega, Nes, Game Boy, itd.)

Oryginalna nazwa tej zręcznościówki brzmiała „Pakku-man", a zainspirowana była frazą, która w polskim tłumaczeniu oznacza mniej więcej „jeść kłapiąc ustami". Jednakże ewolucja samego tytułu stanęła na wyrażeniu „Puck Man". Niestety, z powodu skojarzeń z wulgaryzmem „fuck" nie przyjęła się ta nazwa w anglojęzycznych krajach i proces tworzenia nazwy gry stanął na znanej nam frazie „Pac-Man".

Dziś „Pac-Man" to już nie tylko gra, ale marka na podstawie której powstają różne konwersje, klony, remake'i oraz filmy i bajki dla dzieci. A najnowsze odmiany tej rozgrywki bliżej mają do trójwymiarowych platformówek niż klasycznej wersji planszowo-strategicznej.



NUCLEAR CHESS

Mówi się, że istnieją trzy podstawowe prawdy:

Prawda – Szachy, czyli królowa gier planszowych, strategicznych i logicznych. Gra, która jako jedna z pierwszych została przeniesiona w czeluście przodków dzisiejszej informatyzacji — lamp elektronowych. Mówiąc prościej, w szachy grano już na pierwszych komputerach, które zajmowały zresztą kilka pokoi przeciętnego domu. Do dnia dzisiejszego na wszystkie platformy ukazało się tysiące tytułów i odmian, zarówno komercyjnych, jak i tych na zasadach wolnego oprogramowania, tych wydawanych przez wielkie firmy, jak i tych pisanych przez programistów amatorów.

Cała prawda – AmigaOS z linii klasycznej, jak powszechnie wiadomo, należy do wielkiej uniksowej rodzinki. Dotyczy to także wszystkich dystrybucji Linuksa oraz Androida. Współczesne amigowe systemy czyli Aros, AOS 4.x i MorphOS także są OS'ami uniksowymi.

Do czego zmierzam? Zauważyłem pewną prawidłowość: sporo oprogramowania, głównie gier przeznaczonych dla Linuxa i Androida, zostaje prędzej czy później przeportowana właśnie na pozostałe uniksowe systemy, wliczając wspomniane wyżej dzisiejsze „Amigi", jak i klasyczny AmigaOS. Zdecydowanie jest to dobra wiadomość i chwała autorom tych portów, którzy często w ramach swojego wolnego czasu siedzą i kompilują oprogramowanie dla przeciętnego użytkownika tychże systemów.

Człowiek vs Komputer

Pierwszy program komputerowy służący do gry w szachy ujrzał światło dzienne w 1956 roku. Współautorem tego protoplasty był Stanisław Ulam. Podstawowe narzędzie algorytmiczne, czyli funkcję wartości pozycji, wprowadził ojciec teorii informacji Claude Shannon. Z czasem programy komputerowe „grające" w szachy stawały się zdolniejsze niż przeciętny ludzki gracz. Aż do roku 1996, kiedy to Garri Kasparow, pokonał komputer produkcji IBM o nazwie Deep Blue. Niestety w rewanżu rozegranym rok później, maszyna pokazała szachowemu mistrzowi gdzie raki zimują, ukazując w ten sposób wyższość krzemu nad ludzką tkanką nerwową w kwestii gier planszowo-logiczno-strategicznych.



Mało tego, w większości jest to soft o statusie freeware, GLP, czy Open Source i za przysłowiowe DZIĘKUJĘ.

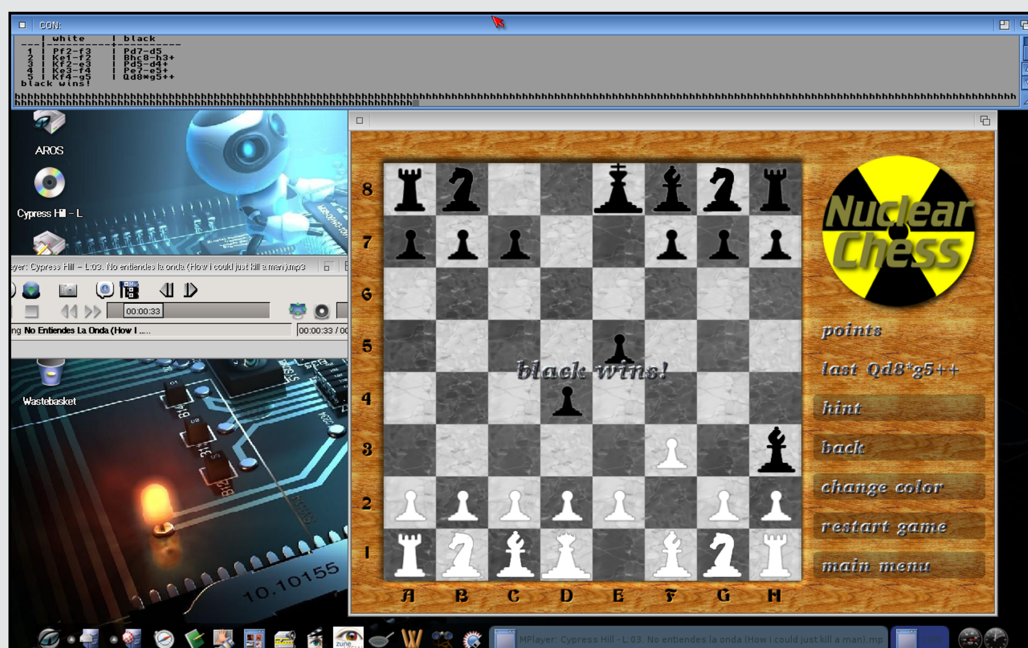
Ta trzecia prawda... Chociaż nie, skończmy już z tymi prawdami. W każdym razie, gdy pierwszy raz odpaliłem „Nuclear Chess" to pierwszym wrażeniem był „Saper". Ale to nie jest „Saper" znany z Windowsa, tylko szachy. Co w niej zatem takiego niezwykłego? Nuklearny wręcz poziom trudności i nie ma to żadnego związku z fizyką atomową! Kiedy rozpoczynamy grę przez pierwsze 5 partii jesteśmy wręcz nokautowani w 3-5 ruchów przez komputer. Gdy już zorientujemy się, że tak jak w „Saperze" odkrycie pola niezaminowanego czasem odkryje połowę planszy, tak tu zbicie pojedynczego pionka powoduje zlikwidowanie przy okazji wszystkich sąsiednich, figur, to już jesteśmy w domu.

Rozgrywka naprawdę nie należy do najłatwiejszych i czasami trzeba nieźle pogłówkować nad ruchem, gdyż przy utracie jednej zagrożone są też ościenne figury atakowanego pionka. A co jeśli w tym sąsiedztwie znajdzie się król? MAT, nawet bez SZACHA.

Programik, zanim zamiecie nami podłogę i udowodni, jak bardzo słabo gramy w tę specyficzną odmianę szachów, proponuje kilka ustawień. Przykładowo: poziom trudności (he?!), kolor naszych figur czy, to ciekawa opcja, wymieszanie figur obydwu graczy.

Graficznie: „Nuclear Chess", jak na grę planszową, prezentuje się dobrze. Spełnia swoje zadanie pod tym względem, jest przejrzysta i czytelna. Kolorystyka gry nawiązuje do klasycznych rozwiązań znanych z gier planszowych typu szachy.

Dźwiękowo: cóż, tu głosu nie zabiorę, bo dźwięków w tej grze nie ma. No chyba, że puścimy sobie coś tam w tle, choćby jakieś mp3. Z drugiej strony... to chyba nawet atut, że taka gra „milczy". Pasjonaci szachów raczej się tym nie przejmą, ponieważ nic tak nie koncentruje i wycisza... jak cisza.



Co do grywalności, powiem tak: albo się szachy lubi, albo nie. Ocenę omawianej pozycji wystawię więc przez pryzmat graczy, którzy raczej sięgną po prezentowany tytuł. Jest to dość oryginalne rozwiązanie, jeśli chodzi o samą rozgrywkę i zasady zbijania figur przeciwnika. Wymaga sporego skupienia i rozwagi w podejmowaniu działań. Do obrony mamy dziewięć pól, a nie jedno. Co prawda szachistą wybitnym nie jestem i sama gra kojarzy mi się raczej z dziadkiem i drewnianymi figurkami z dzieciństwa, to dzięki dzisiejszym rozwiązaniom informatycznym, także na współczesne amigowe systemy, pozwala troszkę zająć mózg „poważniejszymi" rzeczami niż proza dnia codziennego. A zwiększając poziom trudności do nuklearnego i sięgając po „Nuclear Chess" okaże się, że worek ze śmieciami, ustawiony przed drzwiami wyjściowymi czeka na nas już od godziny.

Jedyną opcją, której mi jednak zabrakło w omawianym tytule, to umożliwienie gry z ludzkim przeciwnikiem. Chociaż kto wie, może do tego celu lepsze będą te drewniane figurki z dzieciństwa, niż ekran komputera?

■ ***Don Rafito***

Nuclear Chess

Plat: mk68, Aros, MOS, AOS4.x

Grafika: ████████

Dźwięk: brak

Grywalność: ████████

Harald Bartel, 2013

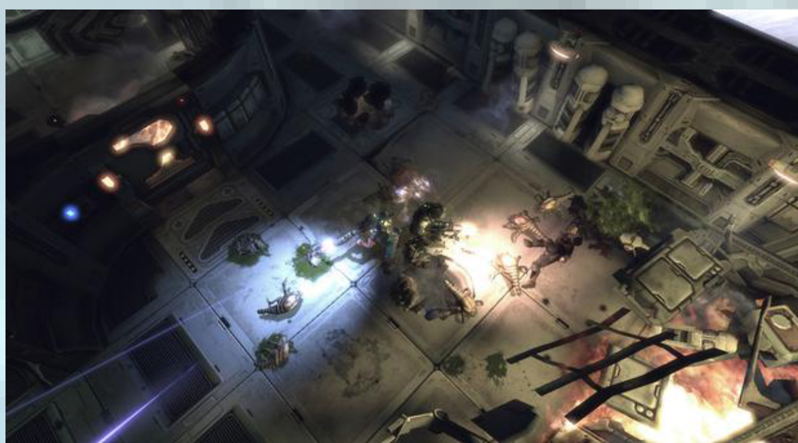
Alien Breed Trilogy

Jak mawia stare „chińskie" przysłowie: uczeń bez karabinu, to jak żołnierz bez dwói, czy jakoś tak... W każdym razie nie wyobrażam sobie Amigi bez sagi – bo to już ciężko nazwać serią – „Alien Breed". I myślę sobie, że 90% obecnych, aktywnych, czy byłych Amigowców podziela moje zdanie.

To, że Team 17 przeszedł na niebieską stronę nikogo dziś nie dziwi. „Sorry, taki mamy klimat". Szkoda, że nie spróbował się dogadać z developerami od Arosa, AmigaOS 4.x, czy MorphOS'a i wypuścić choć komercyjny port na te systemy (nie mówię przecież o całej grze napisanej od podstaw pod PPC i PowerUP'a – he, he, sam się uśmiałem). No nic, pozostaje liczyć tylko na to, że kod gry zostanie kiedyś upubliczniony lub/i znajdzie się nadziany z kręgu amigowych systemów i go wykupi. Powstanie port (nawet komercyjny, na płycie DVD z całą grą) na AOS 4.x/Aros/MorpOS.

Ale dobra, nawet jeśli... Ile byłby w stanie zapłacić dzisiejszy Amigowiec za grę, która w wersji pudełkowej, na pecety czy konsole (Xbox, PS3) kosztuje obecnie od stu paru, do kilkudziesięciu złotych (z tą najniższą na pecety, spotkałem się jakiś czas temu w sklepach sieci... Biedronka)? Pod warunkiem, że będzie to komercyjny port z całymi grami na płycie, a nie jak to bywa dotychczas, że współczesny Amigowiec, będzie musiał sobie kupić pełną wersję nie na Amigę, a potem jeszcze dokupić port...

Ale się rozpisałem! Na pytanie sami sobie odpowiedzcie, choć wydaje mi się, że taki port kiedyś się pojawi. Znaczna część obecnych Amigowców, którzy z racji światowych niebieskich standardów mają w domu także peceta z WIN 7-8.x (ja mam XP, przyznaję się bez bicia i długo jeszcze nie zmienię), będą mieli także wersję na PC (co najmniej ściągniętą ze świnki morskiej). Podepną sobie gierkę pod port i stwierdzą: „aha tak chodzi, spoko, ale już przeszedłem to 3 razy na piecu" i odpalą sobie choćby na WinUAE „Lotusa/Super Froga/Cannon Foddera" (pozdrowienia dla Toni'ego). A dlaczego? Bo te dzisiejsze gry, choćby nie wiadomo ile rdzeni procesora i jakiej to karty graficznej by nie wymagały, zwyczajnie nie posiadają tego czegoś: duszy i klimatu. Duszy i klimatu pokolenia dorastającego



w latach 80 i 90.

Dobra, tylko o co tyle krzyku w całym tym artykule? Mowa jest o współczesnym remake'u wspomnianej we wstępie słynnej serii „Alien Breed" (czy ja napisałem seria?).

Wspomniany wcześniej Team 17 chciał pójść za ciosem i, po sukcesie sprzed wielu lat, postanowił wypuścić odświeżoną wersję swojej kultowej sagi, zainspirowanej filmami z Panią Porucznik Ripley w roli głównej. Ale czy ten zamiar udał się im w 100% i przyniósł krociowe dochody? Nie wydaje mi się.

Dobra, koniec tego archaizmu, czas przejść do konkretów!

„Alien Breed Trilogy" zawiera trzy tytuły wydane na przestrzeni 2009 i 2010 roku. Początkowo pierwszy z nich dostępny był na konsolę Xbox 360 w usłudze Live. Ostatecznie produkcja znalazła się na sklepowych półkach, w wersji dla pecetów, PS3 i wspomnianego Xbox'a w postaci trylogii zawierającej trzy części gry, z których każda następna była kontynuacją poprzedniej. Tak więc w skład zestawu wchodzą: „Evolution"(następnie po przeniesieniu na pecety w poprawionej wersji nadano jej podtytuł „Impact"), „Assault" i „Descent".

Całą serię (tak, serię...) postawiono na silniku gry „Unreal Tournament 3". Zmieniono tylko rodzaj rozgrywki z widoku z góry na pewien rodzaj hybrydy; połączenie TPP i ruchomego w 360° rzucie izometrycznym. Gdyby Team 17, zamiast opisywanej trylogii, wypuścił pełno rasowego FPS'a, jako kontynuację „Alien Breed 3D 2: TKG", można by było wtedy zacząć się martwić o losy „Aliens: Colonial Marines", wydanej przez SEGĘ w 2013r.



Wróćmy do naszego tytułu – czym jest „Alien Breed Trilogy"?

Wcielamy się w postać inżyniera naukowego imieniem Conrad, podróżującego statkiem Leopold. Statek ulega katastrofie, na jego pokładzie zaczynają panoszyć się obcokrajowcy nie-ludzie, a naszą misję wspierać ma zamiar tylko jedna osoba – też nie człowiek, ale przyjaźnie nastawiona kobieta android (mhm... od razu wspomina mi się film „Cyborg 2: Szklany cień" z Angeliną Jolie w roli głównej).

Nasz bohater raczej nie przypomina typowego ucznia z tytułem „inż." przed nazwiskiem po skończeniu studiów. No chyba, że po zajęciach śmigał na siłownię i studenckie kółko strzeleckie, czego efektem jest potężny mięśniak z giwerą w dłoni, nie bojący się nawet najgorszej zarazy, jaka spotkać go może na rozpadającym się wskutek katastrofy statku. Podobnie jak w klasycznej wersji, fabuła gry rozwijana jest w trakcie rozgrywki poprzez komiksowe wstawki z krótkimi dialogami, mającymi na celu nieco naświetlić co nas będzie czekać.

Generalnie chodzi o to, żeby czmychnąć ze statku, przeżyć w jednym kawałku i wysadzić go w przestrzeń kosmiczną razem z panoszącymi się zgrajami przyjemniaczków obcej rasy. Ale rozpadający się statek zostawia dla gracza wiele niespodzianek. Uszkodzone i płonące przejścia, zagazowane komnaty, niedziałające systemy sterowania,



pozamykane drzwi – jednym słowem: totalna demolka. „I bądź tu mądry i pisz wiersze”. Coś trzeba znaleźć, coś gdzieś przełączyć, coś otworzyć lub coś zamknąć. Trochę pomaga nam w tym radar, który oprócz pokazywania ruchu obcych w najbliższej okolicy, wyświetla nam cel danego fragmentu misji. Można także wyświetlić mapę całego kompleksu, by zorientować się, gdzie my do cholery jesteśmy. Nasz radar ostrzega przed zagrożeniem poprzez znane dobrze wszystkim pikanie.

Tradycyjnie – jak w pierwowzorze – występuje tu opcja terminala, w którym możemy dokupić sprzęt, broń oraz zapisać stan gry, co jest nowością w odniesieniu do klasyka. Tylko człowieku... dostań się tam! Zanim tam trafimy, możemy przekopać szafki, kieszenie ciuchów zabitych członków załogi. Tak czy siak, zawsze się coś znajdzie – a szukać warto. Od podręcznej broni, poprzez całkiem niezłe giwery, na miotaczach ognia i pancerzach kończąc. Byłbym zapomniał: oprócz tego apteczki, kasa, klucze...

Kiedy zaczniemy stawać przeciwko naszym oponentom, szybko skapniemy się, że coś jest nie tak. O ile w sadze pojawiły się – znajome z filmów o por. Ripley – Xenomorfy, to już w prezentowanej serii nie. Co prawda oponenci są bardzo sprytnie skonstruowani, wywierając nawet swoim wyglądem jakieś tam emocje, jednak brakuje im trochę do pierwowzoru. Wydają się inspirowane filmem „Arachnofobia”, a nie rodzimą sagą. W każdym razie jest ich kilka rodzajów, począwszy od tych, które lecą na nas ze swoimi odnóżami i szczękoczułkami żeby nas rozszarpać, po te, które wolą atakować z dystansu, ziejąc ogniem, czy inną wbudowaną w ciało bronią. Na końcu etapów spotykamy bosa i wtedy robi się ciekawie! Co tyczy się spójności z oryginałem, najbardziej zbliżone są osobniki młodociane, zarówno pod względem wyglądu, atakowania ofiary, jak i początku swojego istnienia – wyklucia się z jaja. Na uwagę zasługuje także sposób pojawiania się wrogów, którzy – tak jak w klasycznej sadze – wyłażą wprost ze ścian i podłóg (w grach nie widać sufitu).

Rzut izometryczny i TPP, w połączeniu z silnikiem „Unreal Tournament 3”, jak wspomniałem wyżej, to dość ciekawe i dające fajny efekt rozwiązanie. Pod względem grafiki seria prezentuje się dość ciekawie. Dokładne i czytelne korytarze, szczegółowe grafiki i animacje. Czasem przemierzanie ciemnych, klaustrofobicznych korytarzy, oświecanych tylko naszą latarką, może wywołać mały dreszczyk. Ciekawostką jest natomiast fakt, że akcja niektórych etapów rozgrywa się na zewnątrz statku. Efekty specjalne, dość fajnie przenoszą gracza w świat rozpadającego się, pełnego obcych drani Leopolda. Ale jak wspomniałem wyżej... myślę że FPS byłby o niebo lepszy.

Ścieżka dźwiękowa to nie zbiór wypieszczonych sampli i modułów, tylko – jak na dzisiejsze gry przystało – pakiet realnie brzmiących utworów muzycznych oraz efektów audio. W „Alien...” ten zestaw, mimo że jest dość poprawny i fajnie współgra z akcją, podsycając czasami klimat grozy, to jakoś drastycznie na kolana mnie nie powalił.

„Alien Breed” z Amigi, nie ma sobie równych w swojej klasie. Fabuła, grafika, dźwięk... O czasu do czasu wracam do tych tytułów. W remake zagrałem raz... Na razie starczy. Ktoś mógłby mi zarzucić, że się czepiam, że „gra jest ekstra i w ogóle w porównaniu do klasyka jest mega wypasiona”. Owszem – jest wypasiona. Ale oceniając tytuł podchodzę do niego pod kątem współczesnych



standardów i patrząc przez ich pryzmat mówię, że w „Alien Breed Trilogy" warto zagrać. To dość dobry, choć raczej przeciętny tytuł. Patrząc z punktu widzenia wyborów (np. ostatnich prezydenckich), nie byłeś głosować, to nie marudź. Ja byłem… Dziękuję za uwagę.

■ ***Don Rafito***



ALIEN BREED TRILOGY

Grafika:

Dźwięk:

Grywalność:

Team17, 2009-2010

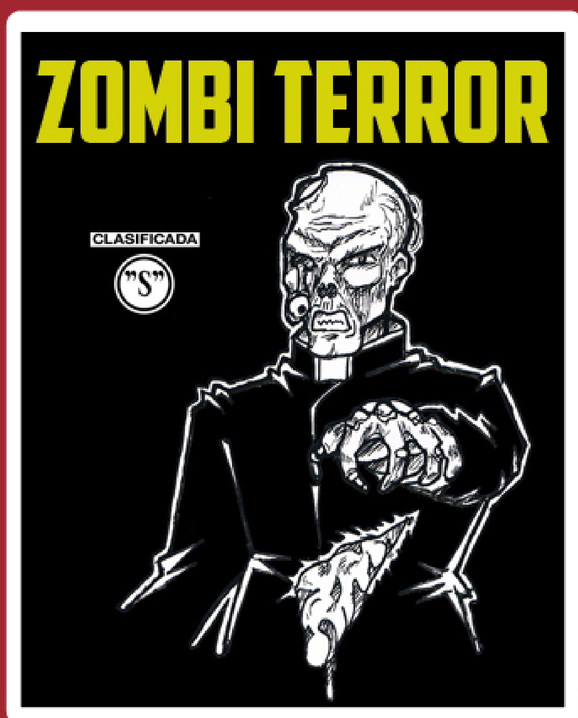


RZUT IZOMETRYCZNY

Stosowany w grach rzut izometryczny wcale nie jest jakimś nowym wynalazkiem. Jako próba odwzorowania przestrzeni 3D na płaszczyznę jest jednym z rodzajów rzutu równoległego. Charakteryzuje się tym, że kąt pomiędzy wszystkimi rzutowanymi osiami jest ten sam, co sprawia, że skrócenie perspektywiczne każdej z osi jest takie samo.

Rzut izometryczny wykorzystywano i nadal wykorzystuje się w wielu grach komputerowych do stworzenia wrażenia trójwymiarowości planszy. Czasami plansza jest obracana wokół własnej osi względem postaci gracza: wtedy można mówić, że rzut izometryczny jest ruchomy w 360°. Jednymi z pierwszych gier, w których zastosowano owy majstersztyk były: „The Last Ninja", „Spindizzy", „Nightshade", „Fairlight", „Heimdall", „Darkmere: The Nightmare 's Begun".

KABUTO FACTORY
Software



Próximamente...

ZOMBI TERROR

A GDY W PIEKLE ZABRAKNIE JUŻ MIEJSCA, ONI PRZYJDĄ PO CIEBIE...

Od kilku lat opowieści o zombie zdobywają coraz większą popularność. Główną zasługą takiego stanu rzeczy jest ogromna popularność marki „Żywe Trupy”.

Robert Kirkman, rozpoczynając rysowanie pierwszych komiksów opowiadających o walce z plagą nieumarłych, raczej nie spodziewał się, że jego dzieło nie tylko przyczyni się do wskrzeszenia wspomnianej tematyki, ale i doczeka się przeniesienia na ekrany telewizorów w formie serialu oraz kilku gier komputerowych. Noga za nogą, zupełnie bez pośpiechu, zombie dotarły także do krainy retro sprzętu.

Poradnik przetrwania na wypadek ataku zombie

1) Zombie zdecydowanie rzadziej pojawiają się na ścieżkach oraz w strefach kontrolowanych przez wojsko!

2) Podniesienie słabszej broni powoduje automatyczne porzucenie silniejszej!

3) Zastanów się, czy umiesz sterować helikopterem!





STRONG UNCUT VERSION!!! ZOMBI TERROR CERT. X

Pracowity autor

Baron Ashler przedstawiający się jako Kabuto Factory przygotował multiplatformową produkcję "Zombi Terror". Lista sprzętów, na których gra została wydana jest dość długa: Spectrum, C64, MSX, ZX81, PC Windows i Sega Megadrive. Na każdą platformę można bezpłatnie pobrać pliki korzystając z tego linku, a niektóre wydania dostępne są również w formie fizycznej za niewielką opłatą (link: ***http://kabutofactory.altervista.org/index.php/juegos/10-los-buenos/20-zombi-terror-todas-las-versiones***). Co ciekawe, pośród inspiracji Ashler nie wymienia żadnych nowoczesnych dzieł. Lista filmów, na których się wzorował zawiera takie pozycje jak "Zombie – pożeracze mięsa" z 1979, przy którym pracował Lucio Fulci oraz "Świt żywych trupów", nakręcony rok wcześniej w reżyserii George'a Romero. W dwóch słowach: klasyka gatunku.

Zgodnie z dzisiejszą modą lub w związku z ograniczeniami sprzętowymi, "Zombi Terror" podzielony został na dwie części. Każda z nich oferuje do zwiedzenia obszar składający się ze stu lokacji. Nie ma pośród nich zbyt wielkiej różnorodności, jednak ilość jest wystarczająca aby nie odczuwać znudzenia. Przyjacielsko ostrzegę, że konieczna jest znajomość zakończenia pierwszego epizodu aby mieć możliwość ukończenia drugiego. Wprowadzenie tego typu powiązania w połączeniu z brakiem możliwości przeniesienia postaci pomiędzy odcinkami uznaję za rozczarowujący. Proste wprowadzenie kodu z pewnością wystarczyłoby aby zaimportować stan zdrowia oraz zdobytą broń.

Zombi chcieć twój mózg

Autor określa swoją produkcję jako grę przygodową, jednak nie mogę się z tym w pełni zgodzić. Naszym celem w obu odcinkach jest odnalezienie sposobu na ucieczkę przed zombie. Aby go osiągnąć, konieczna jest eksploracja terenu, podczas której odnajdujemy przydatne przedmioty, co pasuje do charakterystyki gry przygodowej. Niestety, to co znajdujemy to przede wszystkim broń, a gdy podniesiemy ten jeden jedyny klucz, na ekranie pojawia się informacja gdzie należy go użyć. "Zombie Terror "zdecydowanie lepiej pasuje do szufladki z napisem "survival horror". Rozpoczynając grę, bez znajomości mapy naprawdę trudno cokolwiek osiągnąć. Nieumarli pojawiają się na każdym kroku, a zanim uda się odkryć, którędy można wędrować utrzymując się we względnym bezpieczeństwie, sporo razy na ekranie pojawi się napis "You are dead".

Za każdym razem, gdy na naszej drodze stanie żywy trup, gra zapyta czy chcemy podjąć nierówną walkę czy uciec. Ta druga opcja powoduje automatyczną utratę części sił życiowych. Ilość traconych punktów zdrowia jest z góry ustalona w przeciwieństwie do losowego starcia. Jedyne na co mamy wpływ podczas potyczki to ilość ataków wyprowadzanych podczas kolejnych rund. Ta liczba jest ściśle związana z posiadaną bronią, której na nasze szczęście nieumarli nie potrafią obsługiwać, uderzając zawsze tylko raz. Mając pod ręką najsilniejszy oręż można poczuć się w miarę pewnie, ale najpierw trzeba do niego jakoś dotrzeć. Warto mieć na uwadze kilku bossów, ukrywających się w kluczowych lokacjach, bowiem potrafią oni konkretnie zaszkodzić naszemu zdrowiu.





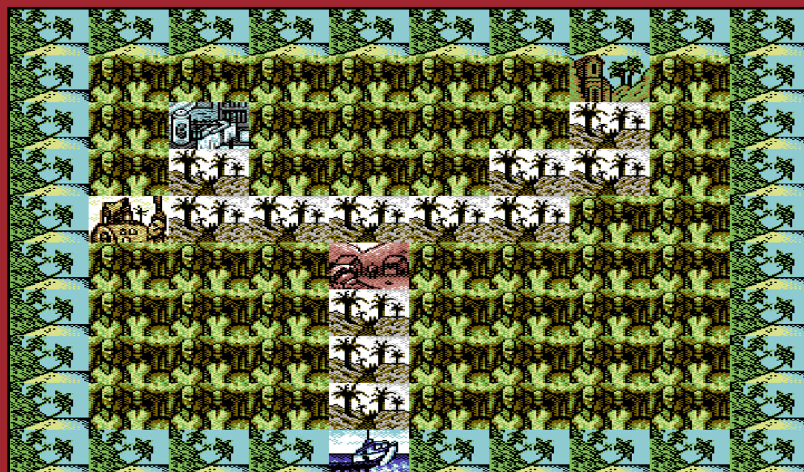


Nie ma zmiłuj

Ograniczona dostępność apteczek wraz z nieustającym zagrożeniem efektywnie tworzy klimat niebezpieczeństwa, zaszczucia i braku nadziei na ratunek. Wspomniana na początku nieznajomość terenu, po którym przyjdzie nam się poruszać, potrafi w ciągu kilku nieuważnych ruchów doprowadzić ilość punktów życia do zera. Niestety jest też druga strona medalu. Walki odbywają się bardzo powoli. Odświeżanie ekranu z informacjami o otrzymanych i zadanych obrażeniach trwa na tyle długo, że po kilku nieudanych eskapadach można stracić ochotę na dalszą rozgrywkę. Nie ma możliwości przewinięcia, ani przyspieszenia kolejnych komunikatów. Jedynym ratunkiem jest podkręcenie maksymalnej prędkości na emulatorze.

Pomimo sporej dawki losowości, po jednokrotnym, oczywiście pozytywnym ukończeniu gry nie ma po co do niej wracać. Droga do zwycięstwa w obu odcinkach zdecydowanie nie jest usłana różami, ale moim zdaniem warto sprawdzić swój instynkt przetrwania oraz silną wolę podczas kolejnych porażek i spróbować uciec ze skażonej strefy. Eksploracja niebezpiecznych terenów wciągnęła mnie na tyle, że sprawdziłem każdy metr kwadratowy i przygotowałem dla was mapę. Gdyby i z nią gra była zbyt trudna, przeczytajcie porady na pierwszej stronie recenzji i nie dajcie się pożreć nieumarłym.

■ ***Bobikowoz***



Survivalowa mapa

Eksploracja niebezpiecznych terenów wciągnęła mnie na tyle, że sprawdziłem każdy metr kwadratowy i przygotowałem dla was mapę (powyżej).

Powyższa recenzja dotyczy oryginalnej wersji gry (***http://csdb.dk/release/?id=136318***). Na cover disku do niniejszego wydania K&A Plus znajdziecie za to wersję rozszerzoną, którą przygotowaliśmy wspólnie z autorem specjalnie dla Was. Podkęciliśmy nieco grafikę i uzupełniliśmy program o ścieżkę dźwiękową. Poprawki audio-wizualne to jednak nie wszystko. Gra zyskała parę usprawnień, takich jak: automapa, statystyki, czy możliwość przeniesienia postaci z pierwszej części do drugiej. A na deser dwie nowe lokacje, nowa niszczycielska broń prosto z super marketu i coś dla miłośników... carmageddona? Sprawdźcie sami!



Zombi Terror

Grafika: ■■■■■

Dźwięk:

Grywalność: ■■■■■■

Kabuto Factory, 2015

Zombi Terror (2014)



Baron Ashler

Manuel Gomez – ukrywający się pod pseudonimem Baron Ashler muzyk, programista oraz założyciel grupy Kabuto Factory. Z każdą kolejną produkcją wyraźnie widać, jak ewoluują jego zdolności projektowania gier. Nie boi się wyzwań, a każdą ze swoich gier przygotowuje jednocześnie na kilka różnych platform.

Bobikowoz: Witaj. Gdy pierwszy raz usłyszałem o twojej najnowszej grze „Zombi Terror" przytłoczyła mnie ilość platform, na których została ona wydana. Skąd wziął się pomysł na tę retro multiplatformową produkcją?

Baron Ashler: Witaj Łukasz, dziękuję zarówno tobie, jak i redakcji Komoda & Amiga plus za możliwość opowiedzenia o moich grach oraz przedstawienia ich szerszej publiczności.

Geneza „Zombi Terror" to wypadkowa dwóch wspomnień z mojego dzieciństwa. Pierwsze z nich dotyczy gatunku, do jakiego gra się zalicza, a jest to nieco rozwinięta forma gier paragrafowych, który były bardzo popularne w latach 80tych w mojej rodzinnej Hiszpanii... Uwielbiałem je ze względu na prosty system rozgrywki połączony z wciągającą narracją oraz starannie przygotowanym światem. Gdy latem 2013 zakończyłem prace nad „Knights & Demons DX" (wraz z Einarem Saukas pracowaliśmy przez około 4 miesiące) potrzebowałem czegoś „lekkiego" i „łatwego" do kodowania dla mojej kolejnej produkcji. Stąd wziął się pomysł na przygotowanie właśnie takiej gry przygodowej... Na pracach spędziłem ponownie 4 miesiące, nad taką oto „lekką" do przygotowania grą! LOL

Drugie wspomnienie związane jest z motywem przewodnim gry. Od zawsze byłem fanem filmów z gatunku horroru oraz science-fiction (tak w ogóle bardzo lubię kino), a przede wszystkim filmów „niższej klasy", które pochodziły głównie z Włoch. W głowie zakiełkowała mi myśl: „Skoro Ocean wydawał produkcje oparte na takich licencjach jak Batman czy Robocop, to dlaczego nie sięgnąć po ‚ciemną stronę' z tymi kiczowatymi filmami LOL"… Tak było, W dzisiejszych czasach sporo osób ma szeroki zakres zainteresowań (gry wideo, kinematografia, komiksy, itd), dlatego też stwierdziłem, że fajnie będzie sprawdzić ile osób zrozumie ten żart.

Mam wrażenie, że imiona bossów są rozpoznawalne dla osób zainteresowanych filmami z gatunku „gore". Moim zdaniem twoja gra to bardziej pasuje do gatunku horroru, gdzie gracz stara się przetrwać w nieprzyjaznych warunkach niż klasycznej przygodówki. Ilość niebezpieczeństw czyhających na gracza jest znacznie wyższa niż przedmiotów, które można wykorzystać. Czy to część planu gry „łatwej i przyjemnej"?

Ach, gdy mówiłem o łatwości i lekkości miałem na myśli wyłącznie moją pracę, a nie wygodę dla gracza... LOL Kodowanie gry przygodowej (a właściwie gry tekstowej) w porównaniu z grami logicznymi bądź akcji jest o tyle łatwiejsze, że nie trzeba martwić się o obiekty poruszające się po ekranie. Można zaoszczędzić sporo czasu na programowaniu szlaków po których poruszają się wrogowie, sztucznej inteligencji, wykrywania kolizji oraz innych podobnych tematów. Przyglądając się bliżej „Zombi Terror" to gra oparta na wyjątkowo prostej mechanice bez ogrom-

nego świata, z ograniczoną ilością możliwych do wykonania akcji. W związku z powyższym zdecydowałem się na wprowadzenie systemu walki, którego zadaniem jest po części zamaskowanie pewnych braków, a przy okazji znacząco podnosi poziom trudności oraz wprowadza do gry element losowości. Wzorowałem się na papierowych grach RPG, w których najważniejsze są rzuty kostkami. Poniekąd udało się wprowadzić nieco „życiowej" logiki, bo przecież w grze, tak jak w życiu, konfrontacji można uniknąć ratując się ucieczką.

Wracając do nawiązań do klasyki „gore", to nie tylko imiona najsilniejszych przeciwników... tło fabularne, lokacje (często używane w tego typu filmach), grafika (rysowana w stylu klatek z cinemascope), ścieżka dźwiękowa (kojarząca się z dokonaniami muzyków tworzącyc muzykę filmową, takich jak Goblin, czy Fabio Frizzi)… Całą grę można uznać za hołd dla tych filmów, a nawet uważam, że fani gatunku mogą pobawić się w „meta rozgrywkę" próbując odgadnąć kto lub co zostało w danej scenie zobrazowane w mojej produkcji.

Moim zdaniem ucieczka jest dobrym rozwiązaniem do czasu zdobycia piły elektrycznej. Wraz z tą bronią wiąże się niewygodne pytanie: dlaczego nie ma możliwości przeniesienia postaci wraz z posiadanymi przedmiotami z pierwszej części gry do drugiej? (**Przenoszenie postaci zostało dodane w rozszerzonej wersji dołączonej do magazynu - Dop. red**)

Bardzo dobre pytanie ;) Główny powód braku możliwości zachowania przedmiotów oraz stanu zdrowia jest ściśle związany z koncepcją samej gry. Zawze zaczynam pisanie kodu na jednej platformie, a gdy zbliżam się do końca przepisuję go na inne systemy. Zazwyczaj gdy tworzę coś nowego zaczynam od Spectrum. Basic na tym sprzęcie wydaje się dla mnie językiem ojczystym gdy planuję oraz piszę kolejne linijki kodu. Używam go później jako materiał źródłowy przy przenoszeniu gry na kolejne maszyny.W związku z ograniczoną ilością pamięci zawartej w Spektrusiu musiałem podzielić grę na dwa epizody (głównym winowajcą są obrazki graficzne), z których każdy wczytywany jest niezależnie. To dość skomplikowane (przynajmniej dla mnie) do zakodowania aby zapisać w pamięci status gracza, po czym wczytanie go ponownie w drugiej części. W wersji dostępnej na Mega Drive, oba odcinki zmieściły się na raz w pamięci, co oznacza, że wspomniane ograniczenia zupełnie nie istnieją... Przyznam, że byłem do tego stopnia pochłonięty nauką oraz przygotowywaniem pełnej wersji, że zupełnie nie zwróciłem uwagi, na możliwość obejścia tego problemu ^_^

Gra jest dostępna do pobrania bez żadnych opłat, jednak jest też kilka specjalnych edycji. Zdjęcia, które udostępniają twoi fani na facebooku oraz twitterze ukazują bardzo ładne produkty rozwijające wspomnianą wcześniej tematykę związaną z horrorem klasy B. Opowiedz coś więcej na temat tych fizycznych wydań.

Pomysł na „styl VHS" dostępny w przypadku fizycznych kopii gry miałem w głowie od samego początku. Moim zdaniem najlepszym przedstawieniem gry, która czyni honory okresowi sklepów z kasetami video powinna wyglądać właśnie tak jak taka kaseta z dawnych lat. O ile pierwsze wydania przygotowane dla Spectrum, PC oraz Mega CD nie zostały w ten sposób przygotowane, tak już w przypadku produkcji drukowanych cartdridge'y dla Mega Drive (niespodziewanie) pojawiła się taka możliwość co od razu przypomniało mi o tej idei. Wszystko co zostało wydane przez Kabuto Factory jest dostępne do pobrania bez opłat i zawsze będzie, dlatego tez planując fizyczne wydania mam na uwadze aby nie były one zbyt drogie dla tych osób, które mają już kopię gry w swojej biblioteczce... tanie, a zarazem w pięknym i dopracowanym opakowaniu na tyle na ile tylko można :)

Odrobiłem nieco „pracy domowej" i sprawdziłem inne gry, które zostały wydane przez Kabuto Factory na Commodore 64. Wygląda na to, że nie masz jednego ulubionego gatunku, bowiem znalazłem zarówno klon Arkanoida, kilka stołów do pinballa oraz grę logiczną. Zastanawiam się, w co w takim razie najbardziej lubisz grać?

Jako gracz najbardziej cenię sobie strzelaniny oraz staroświecie wyścigi, jednak nie posiadam jednej ulubionej gry. Tak naprawdę gram w takie produkcje bowiem są dość szybkie oraz nie wymagają poświęcania zbyt wielkiej ilości wolnego czasu (który jeśli mam to wolę go prze-

znaczyć na programowanie), a moje zamiłowanie do gier jest równie mocne także dla RPG oraz gier przygodowych... Jeśli gra jest zrobiona dobrze, z sercem, i sprawia przyjemność, to gatunek przestaje mieć znaczenie... Nie zwraca się na to uwagi po rozpoczęciu rozgrywki.

Jako twórca nie posiadam swojego ulubionego gatunku, ponieważ cały czas jestem żółtodziobem, jeśli chodzi o programowanie gier. Regularnie tworzę coś nowego aby pogłębić wiedzę na temat implementacji nowych rozwiązań (oraz różnorodnych platform), co pomaga mi być pozostawać niezależnym względem zaszufladkowania gatunkowego. Da się jednak zauważyć, że najlepiej czuje się w grach logicznych oraz przygodowych :)

W pełni podzielam twoją miłość do RPG, oraz wiem jak wiele czasu potrafią wykraść. Czy miałeś okazję sprawdzić którąkolwiek z gier z serii Wiedźmin? Są one uważane jako jedne z najlepszych produkcji, które powstały w Polsce.

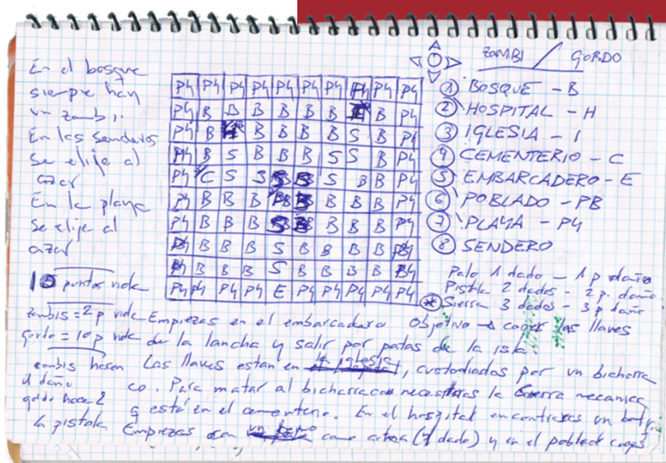
Nie miałem pojęcia, że twórcy Wiedźmina to Polacy, ale wcale mnie to nie dziwi - Polska to kraj zdolnych koderów, silnie reprezentowany pośród grup demoscenowych. Odnoszę wrażenie, że w dzisiejszych czasach mamy do czynienia z kryzysem w głównym nurcie przemysłu gier wideo, a głowni gracze na rynku muszą bacznie obserwować scenę produkcji niezależnych aby wyłapywać co ciekawsze pomysły oraz nowe talenty... Być może powracamy do dobrych czasów dla drobnych grup twórców, którzy tworzą swoje produkcje w oparciu o talent i świeżość, a nie wielkie budżety... Kto to wie :P

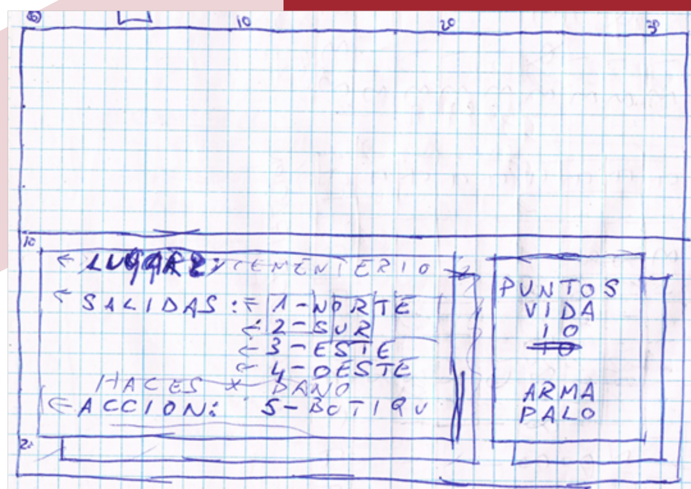
Dziękuję za poświęcony czas.

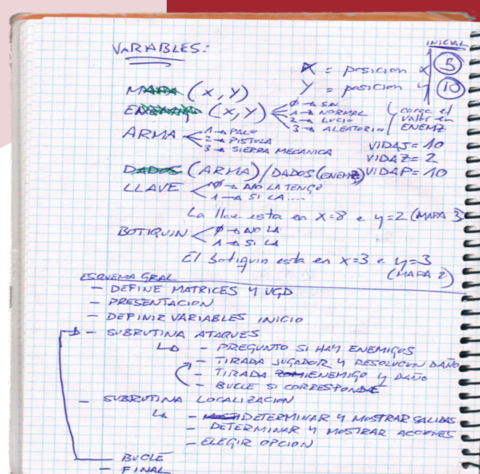
■ ***Bobikowoz***

Zapiski

Baron Ashler podzielił się z nami swoimi odręcznymi zapiskami z procesu tworzenia gry.







CASTLE WOLFENSTEIN

Kiedyś jedno z poczytnych pism zajmujących się grami komputerowymi, przy okazji recenzji gry „Bloodrayne" pisało, że nie można nie pokochać seksownej wampirzycy, która w dodatku morduje nazistów. Prawie jak w grze Castle Wolfenstein, tylko nie ma wampirzycy :)

Niemniej jednak nie to świadczy o fenomenie tej gry. Moim zdaniem gra wyprzedziła epokę. No dobra, może nie pod względem graficznym, ale w czasach kiedy (mocno powiedziane) przestrzeń dyskowa była ograniczona, nie można mieć wszystkiego. Dała ona natomiast początek wszystkim skradankom, których era rozpoczęła się prawie 20 lat później. O całej serii przygód kapitana Blaskowicza nie wspomnę.

O CO CHODZI?

Trafiamy do zamku Wolfenstein. Gość, z którym dzielimy celę mówi, że to miejsce służy do przesłuchiwania żołnierzy alianckich i po pozyskaniu informacji usuwa się taki obiekt z zamku. Tylko jedną drogą. Nasz towarzysz ma niewiele czasu, bo już go rozpracowali więc zaraz po niego przyjdą, ale dla nas jeszcze jest nadzieja. Przekazuje nam naładowany pistolet, w którego posiadanie wszedł w jakichś dziwnych okolicznościach i w wyniku przymusowego rozstania kończymy rozmowę. Oczywiście nie może być za prosto i tuż przed końcem dowiadujemy się, że gdzieś w zamku są bardzo ważne plany dotyczące operacji Rheingold, które przed opuszczeniem zamku wypadałoby zdobyć.

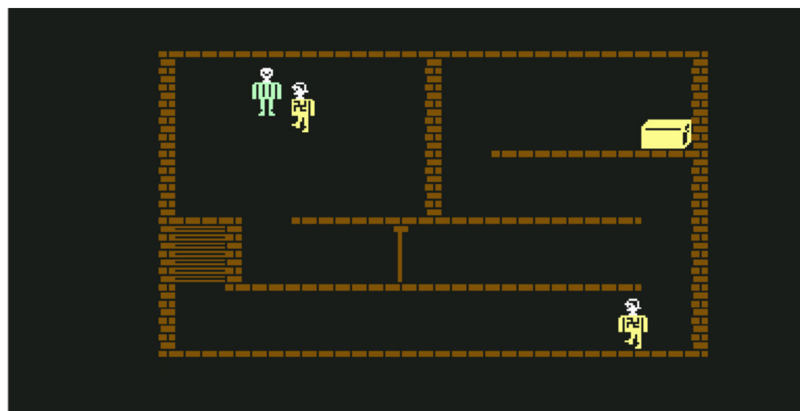


Trofeum

Gra otrzymała nagrodę Electronic Games Magazine w 1983 roku.

ROZGRYWKA

Poruszamy się w systemie jeden ekran = jeden pokój. Ciekawostką jest to, że układ pomieszczeń w zamku Wolfenstein jest generowany losowo. Każdy pokój ma jedno wyjście. Ewentualnie schody na niższe piętro. Pięter jest 5. Początkowo jesteśmy odziani w więzienne pasiaki i unikamy wszystkiego co się rusza. Zresztą, to co się rusza jest odpowiednio oznaczone symbolami, które nie kojarzą się za dobrze, żebyśmy nie mieli żadnych wątpliwości. Nie jest to proste, bo nasi wrogowie, na czym właśnie polega nowatorski charakter tej gry, nie poruszają się tylko z punktu A do punktu B i z powrotem. To znaczy poruszają, jak na strażników przystało, ale jak tylko nas zauważą albo usłyszą to zmierzają w naszym kierunku, aby nas pojmać, wykrzykując przy tym hasła po niemiecku. Możemy im albo uciec, albo zabić, ewentualnie mogą się poddać kiedy zobaczą broń. W dwóch ostatnich przypadkach, i jest to również opcja godna zaznaczenia, możemy





ogołocić ich z posiadanych dóbr, zazwyczaj amunicji lub kluczy. Możemy jeszcze ich oszukać. Kiedy uda nam się znaleźć mundur, strażnicy nie będą na nas reagować. Oczywiście, żeby nie było za prosto, to szwendają się po zamku również przepakowani osobnicy oznaczeni dwoma runami sig. Ci goście nie dość, że są trudni do zabicia, nie dają się nabrać na sztuczkę z mundurem, to jeszcze gonią nas po kolejnych pomieszczeniach do momentu aż zostaną zabici lub zablokowani. Jedyny z nich pożytek jest taki, że możemy ich skroić z kamizelki kuloodpornej. Wtedy sami otrzymujemy noszony przez nich symbol, ale w niczym on nam nie pomaga.

W niektórych pomieszczeniach są skrzynki. Kiedy chcemy je otworzyć, pojawia nam się licznik informujący o ilości czasu potrzebnego na wykonanie tej czynności. Czasem trwa to tak długo, że możemy iść na obiad. Możemy też użyć pistoletu, ale nie polecam strzelać do skrzyń, w których jest coś wybuchowego czyli amunicja, granaty, czy zupełnie bezużyteczna kula armatnia. Równie bezużyteczne są medale, ale przynajmniej nie wybuchają. Kapusta kiszona albo bułka z kiełbasą nie wpływają zbytnio na grę, ale po spożyciu mamy małe urozmaicenie w postaci komunikatu na dole ekranu. Możliwości są dwie - albo smakuje albo nie. Znajdujemy też alkohol, wódkę albo jabola, po spożyciu któregoś z nich na dole ekranu dostajemy wymowny komunikat- >HIC!<. W jednej z takich skrzynek możemy znaleźć to, bez czego nie wypada nam opuścić zamku czyli plany. Można uciec bez planów, ale wtedy będzie problem z awansem.

GRAFIKA

Jak już pisałem, nie można mieć wszystkiego. Grafika to najsłabszy punkt tej gry. Ściany są widoczne od góry, a na tym postacie, które aby tak się poruszać, musiałyby się czołgać. Jak byłem dzieckiem to tak rysowałem :) Na szczęście gra powstała w czasach, kiedy najbardziej liczyła się grywalność, a tej mimo nielogicznego z punktu widzenia fizyki wyglądu, niczego nie brakuje.

Reasumując. Nie będę pisał czy gra jest trudna, bo to C64, więc oczywiste, że jest :) Nowatorska rozgrywka powoduje natomiast, że gra się przyjemnie. Pewnie gra kiedyś się znudzi, ale zastosowano kilka zabiegów, które powodują, że po przejściu chcemy grać jeszcze raz. Pierwszy to system promocji. Jeśli uciekniemy z planami to awansujemy i następnym razem będzie trudniej. Stopni jest 7 od szeregowca do generała. Do tego jeszcze dochodzą skarby do odkrycia i różne reakcje, dlatego nikt nie poprzestał na jednym razie :)

■ ***c00k***



Geologia

W Bawarii istnieje formacja skalna o nazwie Wolfenstein.

SLEEPWALKER x2

*Gdy srebrzysty blask księżyca
uwiedzie moją duszę
z łóżka wstanę posłusznie
w noc czarną jak smoła wyruszę*

CZY ZDARZYŁO CI SIĘ LUNATYKOWAĆ?

Czym jest lunatykowanie i w jaki sposób się objawia wie każdy, ale kto tego doświadczył? Ja osobiście nie. Pamiętam tylko jedno zdarzenie, które miało miejsce dawno temu, gdy byłem małym chłopcem. Pewnej nocy moja niewiele starsza siostra wstała z łóżka i ciągnąc za sobą kołdrę wyszła z naszego pokoju. Teraz, gdy o tym piszę, to na twarzy maluje mi się uśmiech, ale wtedy się po prostu wystraszyłem. Kilka razy przytrafiła mi się natomiast sytuacja, w której byłem w stu procentach przekonany, iż wybudziłem się ze snu. Wszystko było przecież takie realne, gdy nagle... i wtedy obudziłem się już naprawdę. Zaiste bardzo ciekawe rzeczy dzieją się z naszym organizmem, gdy śpimy, ale to temat „rzeka". Sądzę, że nie starczyłoby nam miejsca, aby go w całości rozwinąć.

JEST ICH DWÓCH!

Nie bez powodu wspomniałem o lunatykowaniu, ponieważ w dalszej części tekstu przedstawię Wam dwie gry, w których występują lunatycy idący przed siebie, zupełnie oderwani od rzeczywistości. Obie produkcje noszą taki sam tytuł, czyli SLEEPWALKER, co sprawia, że można je pomylić. Jakby jeszcze tego było mało, to w obu grach obowiązują identyczne zasady, czyli usuwanie przeszkód znajdujących się na drodze, po której porusza się niczego nieświadomy lunatyk. Opieka nad śpiącym łazęgą to jedyny cel gracza, lecz niestety nie jest on łatwy w realizacji. Pierwszy z „lunatyków" ukazał się w 1991 roku, wydany przez brytyjską firmę ZEPPELIN GAMES działającą obecnie pod nazwą Eutechnyx. Z kolei drugi ujrzał światło dzienne rok później dzięki firmie OCEAN SOFTWARE LTD. Pomimo tylu podobieństw, gry znacznie różnią się od siebie pod względem konstrukcji.



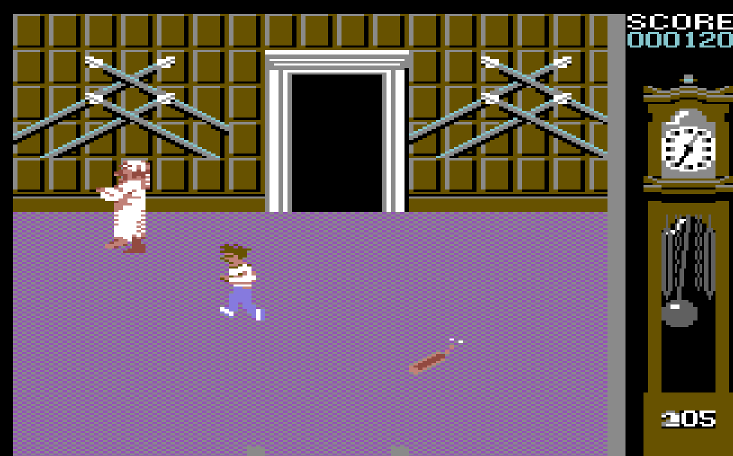


Ponadto grafika Neila Hislopa (dla ZEPPELIN GAMES) jest w innym stylu niż ta od Marka Healeya (dla OCEAN), co nadaje obu produkcjom różny klimat. Z podobnych informacji dodam jeszcze tylko, że SLEEPWALKER z ZEPPELIN GAMES jest grą jednoplikową, a więc nie ma konieczności doczytywania czegokolwiek w trakcie rozgrywki. Inaczej wygląda sytuacja z drugim (Ocean), gdyż posiada on dużo więcej kilobajtów, ze względu na inne wykonanie.

WUJASZEK SILAS

Przyjrzyjmy się teraz z bliska jednej i drugiej produkcji. Zacznę od SLEEPWALKER z ZEPPELIN GAMES. Przyjeżdżasz do rezydencji swojego wujka Silasa. Niestety Wujaszek to straszny bałaganiarz. Po podłogach tego wielkiego budynku walają się różne przedmioty i urządzenia. Niektóre z nich mogą stanowić zagrożenie dla zdrowia, a nawet życia. Pech chciał, że twój wujek cierpi na somnambulizm (lunatyzm). Każdej nocy pałęta się nieświadomie po swojej ogromnej rezydencji i narażony jest na zetknięcie się z niebezpiecznymi rzeczami, które leżą na







podłodze. Zadanie polega na ochronie Silasa przed przeszkodami oraz doprowadzeniu go do łóżka. Nie myśl sobie, że to tylko zadanie na jedną noc, lecz na każdą w ciągu tygodnia. Po prostu całonocny dyżur od poniedziałku do niedzieli. Jeśli chodzi o usuwanie przeszkód, to wystarczy je dotknąć. Zobaczcie co się dzieje z bohaterem gdy wejdziecie na laskę dynamitu, magnetofon, zegarek, przerwany przewód podłączony do gniazdka, czy też porozrzucane gwoździe. Wygląda to śmiesznie, więc grając miałem niezły ubaw. Mniej zabawnie jest wtedy, gdy na przeszkodę wejdzie wujek Silas, wówczas w naszych uszach rozlegnie się jego przeraźliwy krzyk. Jeżeli zdarzenie powtórzy się więcej niż pięć razy, to wujaszek dozna urazu psychicznego i „game over". Pamiętaj również o tym, aby nigdy nie podchodzić do niego od tyłu, ponieważ jest to równoznaczne z tym, jakby wszedł na przeszkodę. Chcąc go chronić zawsze podchodź do niego od przodu. W trakcie gry na pewno trafisz na pomieszczenie z wielkim żyrandolem, który skrzypiąc kołysze się na boki. Jeśli się pod nim znajdujecie, to miejcie się na baczności, ponieważ po kilku sekundach może spaść tobie lub wujkowi na głowę. Podsumowując dodam jeszcze, że na doprowadzenie Silasa do łóżka posiadasz określony czas, więc należy działać szybko i sprawnie.

PAN LEE

Przejdźmy teraz do drugiego SLEEPWALKERA, wydanego przez OCEAN SOFTWARE LTD. Bohaterami gry są: Pan Lee i jego pies Ralph. Pewnej nocy Lee kładzie się do snu i szybko zasypia. Nie minęło wiele czasu, gdy nadal śpiący wstaje z łóżka. Niefortunnie potyka się o czuwającego na podłodze Ralpha i na skutek tego wylatuje przez otwarte okno. Pies reaguje natychmiastowo i wyskakuje zaraz za nim. Na szczęście tuż pod oknem znajduję się dach sąsiedniego budynku, więc skok nie należał do niebezpiecznych. W taki oto sposób Ralph i jego lunatykujący pan znaleźli się poza domem w środku nocy. Cóż teraz począć? Trzeba przejść przez sześć poziomów rozgrywających się w różnych sceneriach, aby doprowadzić śpiocha do domu. W sumie scenariusz bardzo podobny do wersji Zeppelinowej, ale jak już wspomniałem, są to dwie całkowicie różne gry. Tutaj także usuwamy różne przeszkody, a nawet walimy pałą w łeb delikwentów stających nam na drodze. Malutkie detale z dawką humoru to kolejny



wspólny mianownik obu wersji. Fajnym elementem w trakcie rozgrywki jest możliwość „skopania tyłka” Panu Lee. Chodzi o to, że jedyną metodą na przeskoczenie przeszkód oraz transport na wyższe kondygnacje i platformy jest kopnięcie go w „cztery litery”. Dobry sposób, aby wyżyć za tą suchą karmę zamiast soczystej wołowiny, hehe. Warto dodać, że gra jest kolejnym przykładem (tak, jak First Samurai) na to jak niewielka jest różnica pomiędzy wersją na platformę 8-bit, a 16-bitową.

NIE ZAŚNIESZ!

Można by tak jeszcze snuć i snuć rozważania nad podobieństwem dwóch „Lunatyków”. Sądzę jednak, że nie ma sensu, gdyż najistotniejsze pokrewne elementy zostały opisane. Celem tego tekstu jest zachęcenie czytelnika do zagrania w obie gry, bez zbędnego zastanawiania się nad wyższością jednej z nich. Najważniejsze, że dostarczają dużo dobrej zabawy, nawet na kilka godzin. Minie sporo czasu zanim pójdę spać.

■ ***Komek***



SLEEPWALKER x2

Platforma: C64

Zeppelin Games, 1991

Platforma: C64, Amiga

Ocean Software Ltd. 1992

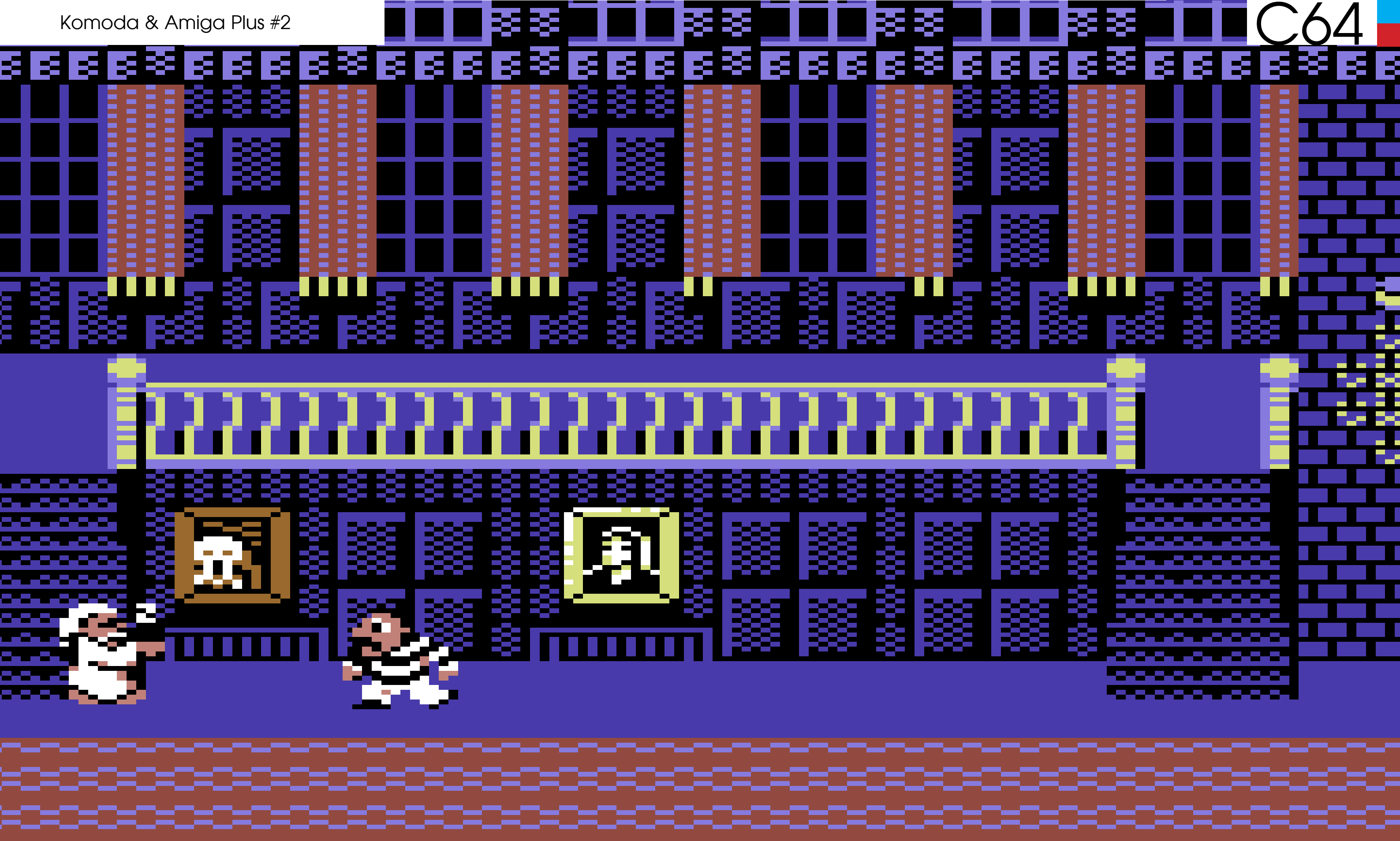
Nie taki SEUCK straszny

Snatch McBlagger

Choć większość gier umożliwia nam wcielenie się w rolę rozmaitych praworządnych bohaterów i herosów ratujących świat (bądź chociaż walczących z szeroko pojętym złem w węższej skali, na swym własnym podwórku), to miło czasem dla odmiany zagrać w coś, co pozwoli postawić się w sytuacji zgoła odmiennej. Tak też właśnie czyni ta przygotowana przez Alfa Yngve SEUCK-owa produkcja (zgłoszona na tegoroczne SEUCK Compo 2015), która to jako swego głównego bohatera przedstawia nam osobę o wątpliwej reputacji społecznej – pospolitego włamywacza. Zauważyć jednak trzeba, że ten, mimo czynów wzbudzających wątpliwości w kwestiach moralnych, jest na swój sposób sympatyczny, a i sama gra ma mocno komediowy wydźwięk. Od razu przypomina się chociażby kultowa seria filmów „Gang Olsena", której bohaterowie, choć parali się niezbyt chlubnym zajęciem, także wzbudzali przy tym nieukrywaną sympatię.

Akcja opisywanej gry nie dzieje się jednak w Danii, a na terenie Szkocji. Jest rok 1962, a my poznajemy tytułowego włamywacza, Snatcha McBlaggera już w momencie, gdy za swe niecne występki trafia on do więzienia Fharthmoor. Jak większości notorycznych przestępców, po szeregu udanych akcjach, w końcu powinęła mu się bowiem noga i w skutek tego, zamiast z perspektywy leżaka na tropikalnej wyspie, musi teraz podziwiać świat zza zimnych krat. Gdyby tak jednak miała skończyć





się cała historia, gracz nie miałby tu za wiele do roboty. Dlatego też właśnie, pewnego fartownego dnia, gdy strażnicy udali się na nieplanowaną herbatkę, nadarzyła się szansa ucieczki…

Gra wyposażona jest w bardzo fajne „gazetowe" intro, które na myśl przywodzi nieco wprowadzenie do dawnego Paperboy'a, choć oczywiście tematyka obu gier jest zgoła odmienna. Chwilę później lądujemy już przed naszą celą, gdzie jeden ze strażników wszczyna przeciwko nam alarm, a my uciekając ruszamy w lewą stronę ekranu poprzez więzienne korytarze, gdzie w drodze do wyjścia trzeba będzie wykazać się nie lada sprytem i zręcznością, chcąc uniknąć pojmania. Sama gra wykonana jest w konwencji „pseudo" platformówki – oferując nie tylko prostą drogę przed siebie po jednej płaszczyźnie. Dość często będziemy bowiem zmieniali poziomy za pomocą schodów czy też drabin, a to wchodząc na wyższą kondygnację korytarza, a to wskakując na jakiś taras.

Głównym problemem Snatcha są z pewnością patrolujący więzienne korytarze strażnicy. Są oni o tyle kłopotliwi, że nie wystarczy unikać ich samych, a trzeba uważać także, by nie wejść w pole ich wzroku (przedstawianego jako ruchomy symbol pytajnika). W ucieczce nie pomogą nam także współosadzeni, którzy wyciągając ręce przez kraty swoich cel, starają się pochwycić uciekającego. No cóż, tak to niestety jest, skoro Snatch zdążył narobić sobie w więzieniu długów. Nasz (anty- ?) bohater wyposażony jest też w bardzo ciekawą i niestandardową „broń" miotaną, którą stanowią… kiełbasy nafaszerowane środkiem nasennym. Te jednak działają tylko na atakujące nas wściekłe psy (uwaga na te szare – są groźniejsze!), a z pozostałymi zagrożeniami radzić sobie należy w standardowy dla włamywacza sposób, czyli unikając kontaktu za wszelką cenę. Z punktu widzenia gry to w sumie dobre rozwiązanie, bo trudno wyobrazić sobie, by na przykład na zmierzającym w naszym kierunku i wymachującym pałką strażnikiem, wrażenie zrobić mogły ciskane w jego stronę wyroby wędliniarskie :-).

Choć głównym celem jest oczywiście nasza ucieczka, to okazuje się, że nawet w więziennych murach można się dodatkowo nieźle obłowić. Tu i ówdzie (w różnych wnękach, celach, na półkach, za ściankami) poukrywane są bowiem cenne przedmioty w postaci pieniędzy czy złota. Te jak



najbardziej warto zbierać, bo oprócz wzrostu licznika punktowego dla samego faktu, jak to zwykle w SEUCK-ach bywa, po każdej pełnej granicy 10000 punktów otrzymamy także dodatkowe życie, które z pewnością bardzo się przyda. W grze zawarto też kilka ciekawych urozmaiceń rozgrywki. To zniszczyć trzeba transformator zasilający kraty pod napięciem, a to kucać by unikać strzałów, czasami sprytnie lawirować między snopami świateł reflektorów, a kiedy indziej znowu ukryć się w ciemnej bramie lub w przywięziennych krzakach (wskazówki tych działań wyświetlane są na ekranie).

Sam tytuł jak na zwyczajne SEUCK-owe standardy jest naprawdę długi, i co ważne przy tym, długość ta nie jest przeciągana sztucznie, lecz związana z naprawdę ciekawą linią akcji. Kto pomyślał bowiem, że po przekroczeniu więziennej bramy nasza przygoda automatycznie się zakończy, bardzo miło się rozczaruje. Pojawiający się po udanej ucieczce nagłówek gazety nie oznacza bynajmniej końca zabawy, a jedynie jej następny etap. Tym z kolei będzie rundka po mieście i obłowienie się na tyle, na ile się tylko da. Otworem staną muzea czy magazyny, a łupami oprócz poprzednich dóbr będą także obrazy (świetnie wykonano „Krzyk" Muncha :-)) czy czekające na sforsowanie naścienne sejfy.

Oczywiście otoczenie nam pomagać nie będzie i do dobrze już znanych, ścigających nas wciąż po ucieczce strażników i psów dołączą lunatycy (którzy narobią wrzasku w momencie ich obudzenia) oraz takie przyjemne zwierzątka, jak nietoperze i węże. A im dłużej będzie trwała nasza przygoda – tym barwniej nasze „suk-

cesy" na złodziejskiej ścieżce będą ilustrowane przez kolejne nagłówki gazet. Na końcu staniemy z resztą przed szansą obrobienia wielkiego banku (znów świetnie rozwiązane krycie się za filarami), gdzie czekają drogocenne i błyszczące sztabki złota. Jak jednak skończy się ta cała historia? To już Wy musicie zagrać i sami się przekonać :-)...

Ogółem mówiąc, Snatch McBlagger to naprawdę bardzo fajna gra. Nie dość, że nieszablonowa pod względem fabuły i konwencji, to jeszcze wykonana naprawdę ładnie i starannie. Oprócz garści innych pochwał, uwagę zwrócić trzeba także na oprawę graficzną, a w szczególności na rewelacyjnie narysowane i animowane sprite'y bohatera i przeciwników (naprawdę ekstraklasa). Efekty dźwiękowe również są niczego sobie. Wyjące syreny, bzyczący transformator, wystrzały z broni czy psy zjadające wspomnianą wcześniej kiełbasę brzmią całkiem nieźle. Jedyne, do czego mógłbym się (troszkę na siłę) przyczepić to lekko nierówny poziom trudności. Są w grze takie fragmenty, które można przejść z palcem w... kieszeni, są i takie, które ciężko pokonać nawet przy użyciu save-state'ów. Przy czym niekoniecznie właśnie poziom trudności rośnie liniowo, a raczej jest to dość przemieszane.

W chwili, gdy piszę te słowa, na wspomniane SEUCK Compo 2015 zgłoszono dopiero 4 produkcje i nie wiem oczywiście czym jeszcze zaskoczą pozostali, przyszli uczestnicy tej rywalizacji. Już teraz myślę, że można jednak spokojnie powiedzieć, iż opisywana gra śmiało powalczy o wygraną.

■ ***noctropolis***



SEUCK COMPO

W uzupełnieniu do artykułu na temat SEUCK Compo 2015 i zawartego tam krótkiego przeglądu produkcji biorących w nim udział, chcielibyśmy dodatkowo przybliżyć Wam nieco bardziej jedną z nich. Gra „Snatch McBlagger", bo o niej mowa, została zgłoszona jako jedna z pierwszych do tegorocznej edycji konkursu – wtedy też zresztą, na gorąco, napisana została niniejsza recenzja. Gra w rywalizacji z innymi produkcjami zajęła całkiem dobrą, czwartą pozycję. Nic w tym dziwnego, gdyż pomysł, wykonanie oraz grywalność sprawiły, że jest jedną z lepszych produkcji w SEUCK Compo 2015.

Snatch McBlagger

Grafika:

Dźwięk:

Grywalność:

Alf Yngve, 2015

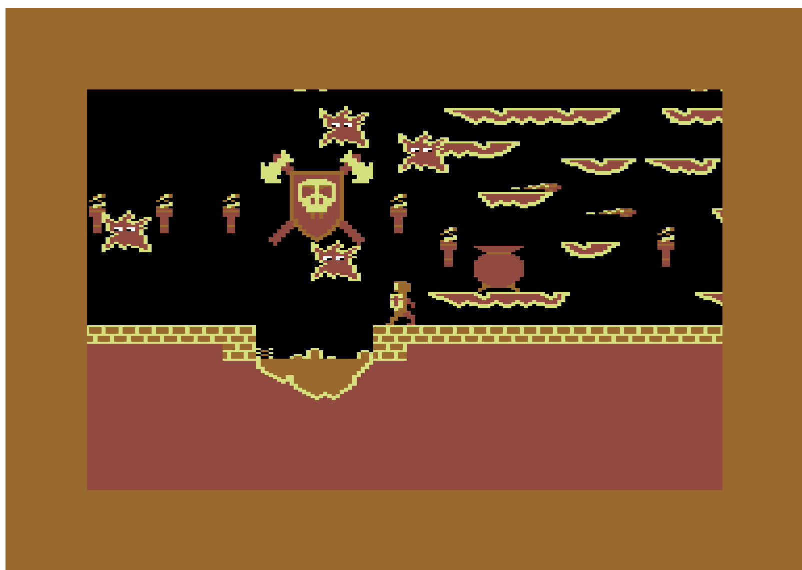
Quo Vadis

– Kaj idziesz? – Do kina. – A co grają? – Quo vadis. – A co to znaczy? – Kaj idziesz. – Do kina...

Ilekroć spotykam się ze słynnym tytułem Quo Vadis, to zawsze staje mi właśnie przed oczami powyższy żart, pochodzący z popularnych śląskich tomików „Klub Masztalskiego" (może ktoś pamięta), w których to zaczytywałem się na okrągło za dzieciaka. I choć sama gra jest zupełnie o czymś innym niż historia opowiedziana przez znaną szkolną lekturę i jej ekranizację, nie mogłem się powstrzymać przed takim wstępem ;-).

Historia tej produkcji dotyczy bowiem rycerza, który stanie przed szansą uratowania świata przed działaniami Mrocznego Lorda, który okrył już swym cieniem większą część Ziemi. Ów Mroczny Lord, czując się najwidoczniej tak potężnie i pewnie, że nic nie jest mu w stanie zagrozić, postanowił zabawić się ze wspomnianym śmiałkiem. W tymże celu zaproponował mu podróż w mroczne otchłanie, będące niekończącą się niemal plątaniną podziemnych jaskini i komnat, a stanowiące królestwo Złoczyńcy. Tam bowiem, po pokonaniu całych zastępów piekielnych kreatur i po dotarciu na samo dno, znajdować się miał obiekt stanowiący cel całej eskapady – berło w kształcie czaszki, zwane Berłem Nadziei. Tylko jego zdobycie, a następnie bezpieczny powrót z nim na samą górę miał dawać rycerzowi nadzieję na uratowanie ludzkości. Myślicie sobie, że brzmi to prosto i sukces jest o krok? Oj, nic bardziej mylnego, bądźcie tego pewni...

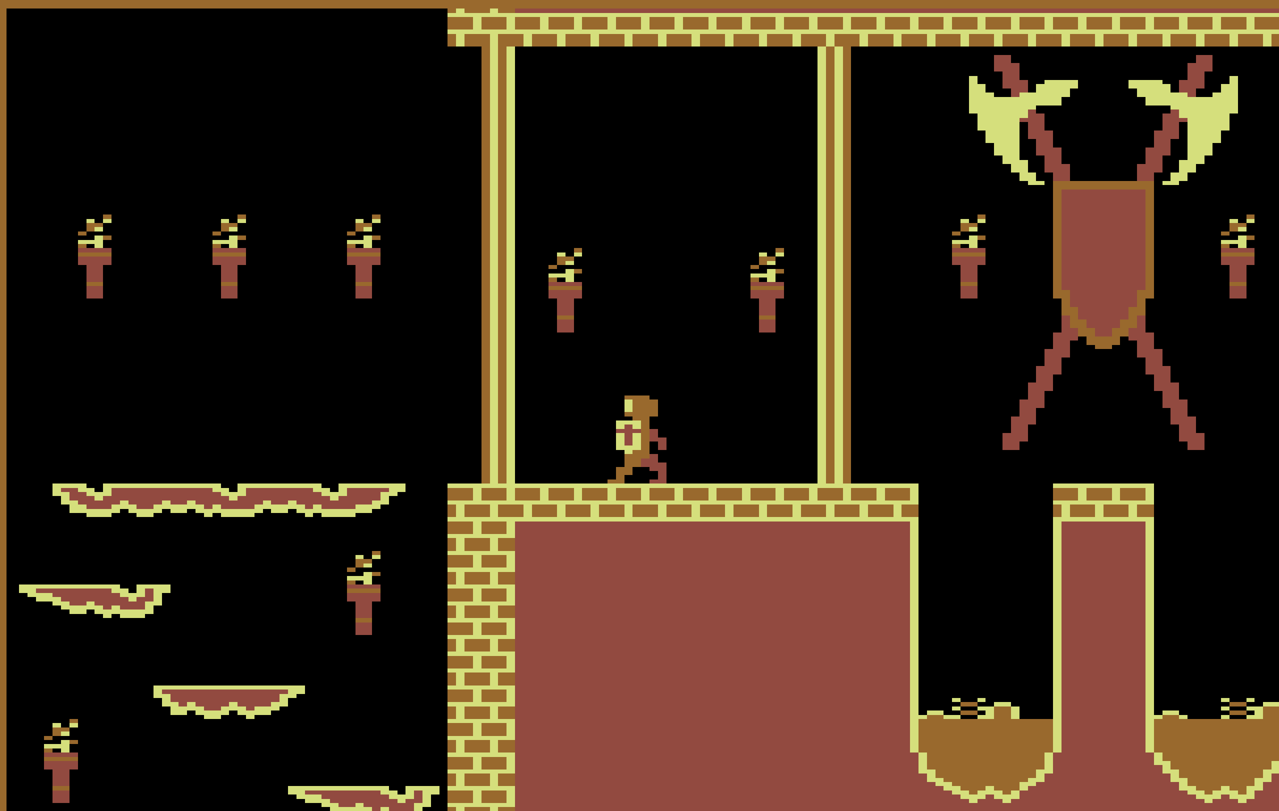
Gra od samego początku sprawia wrażenie, jakbyśmy to dziś określili, nieco „budżetowej" (nawet jak na tamte czasy). Grafika, delikatnie mówiąc, nie zachwyca. Całość utrzymana jest w bardzo jednolitej, czerwono-żółtej palecie, a elementy otoczenia są dość proste i powtarzalne. Co gorsza, nie spodziewajcie się w tym temacie żadnego większego urozmaicenia, aż do samego końca gry. Jakiś swój urok jednak te wszystkie napotykane po drodze świeczniki, kociołki, czy wiszące na ścianach pochodnie i oręża mają, to trzeba przyznać. Muzyka to także prosta, dwutonowa melodyjka, która brzmi jednak dość przyjemnie i potrafi wpaść w ucho. Nieco dziwnym może się jedynie wydawać to, że ma ona taki dość wesoło-skoczny wydźwięk, co trochę kłóci się z ciężkim i tajemniczym klimatem całej gry.



Sterowanie także jest niestety mocno toporne. Postać zachowuje się i skacze dość nienaturalnie, co nie jest jeszcze nawet takie najgorsze, bo totalnie zwalony jest brak możliwości sterowania postacią na boki podczas jej spadku swobodnego w dół. Niby można powiedzieć, że z fizycznego punktu widzenia jest to uzasadnione, no ale w grach (a szczególnie jakoś w tej) naprawdę potrafi to wkurzyć. Wystarczy na przykład nieopatrznie zeskoczyć z liny podczas wspinania się po niej, by następnie (w tempie żółwia) opadać obok tej liny przez trzy ekrany w dół, bez możliwości ruchu. Identycznie wygląda z resztą sprawa, gdy skacząc z platformy na platformę, pechowo nie trafimy w tą docelową.

Dość dziwnym rozwiązaniem jest również to, że sterowana przez nas postać miota „pociskami" nie za sprawą przycisku FIRE, ale... cały czas, gdy tylko znajdujemy się w ruchu (FIRE + kierunek powoduje z kolei, iż można to robić stojąc w miejscu). Zostało to dość sprytnie wytłumaczone fabularnie w ten sposób, iż posiadamy magiczny miecz, który nieustannie emituje dziwacznym rodzajem energii. Może to i nawet dobrze, bo atakujące nas zastępy Mrocznego Lorda są naprawdę spore. Od zwyczajnych nietoperzy, ważek czy ptaków, aż po jakieś smoczyska, duchy, demony, czy inne stworzenia z piekła rodem, których klasyfikacji się nie podejmę. Wszelki kontakt z nimi powoduje utratę energii – i tak, nasz początkowo czerwony bohater wraz z ubytkiem sił nabywa barwę fioletową, by ostatecznie stać się zielony, co oznacza już stan bliski śmierci. Energię można co prawda odbudować za pomocą poukrywanych tu i ówdzie skrzyń, ale tych nie ma niestety zbyt wiele.

No, a jakby problemów powodowanych przez rozmaite jaskiniowe kreatury było mało, śpieszę poinformować, że po upadku w rozżarzoną lawę ginie się od razu (jest tylko jedno życie), a na wskutek nieopatrznego obrania drogi można też znaleźć się w sytuacji bez wyjścia. Dziś grę oferującą takie rozwiązania uznano by

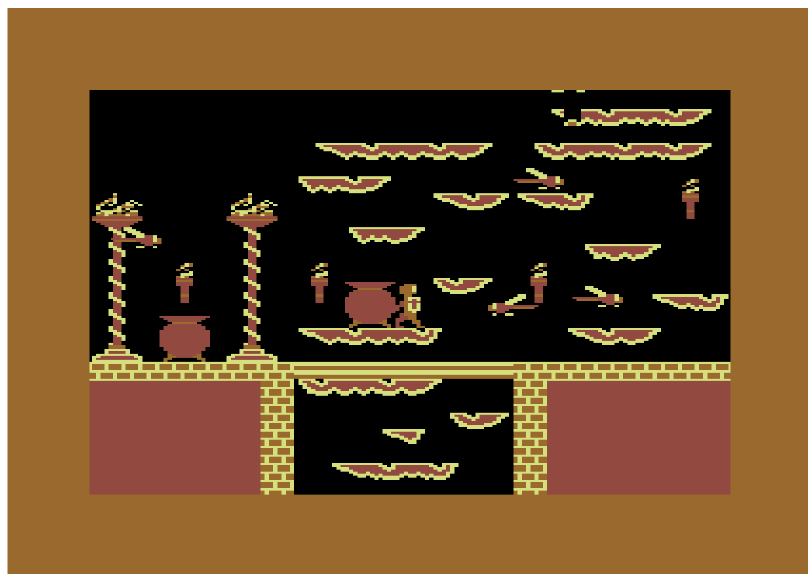


z marszu za totalnie niegrywalną i nieprzyjazną graczowi, kiedyś było to tymczasem traktowane w kategoriach wyzwania. Kolejny dowód na to, jak bardzo zmieniła się elektroniczna rozrywka przez te wszystkie lata, abstrahując już od audiowizualnych banałów.

W produkcji tej, na szczególną uwagę zasługują też rozmiary mapy, po której przyjdzie nam się poruszać, bowiem są one naprawdę ogromne. Okazuje się, że świat Quo Vadis składa się aż ze 1012-stu (22x46) sąsiadujących ze sobą ekranów (gra jest scrollowana)! Taka liczba naprawdę potrafi wbić w podłogę nawet jeszcze dzisiaj (a co dopiero kiedyś), a łącząc to jeszcze ze wspomnianą jednolitością grafiki i wysokim poziomem trudności, wychodzi prawdziwy hardkor.

Naprawdę, gdy pomyślę sobie, że ktoś kiedyś był w stanie tą grę przejść od początku do końca na prawdziwym sprzęcie i bez żadnych oszustw (są tacy!), to po prostu nie wiem nawet, co powiedzieć. Zerknijcie zresztą na całość wspomnianej mapy świata gry: http://vgmaps.com/Atlas/C64/QuoVadis-Map.png.

Sporą ciekawostką jest to, że gdy gra ukazała się oryginalnie w 1984 roku, jej wydawca (The Edge) ogłosił wśród graczy konkurs, którego nagrodą miało być prawdziwe, wykonane ze złota i srebra berło, warte 35 tysięcy funtów. By zdobyć tą nagrodę, trzeba było „jedynie" odnaleźć 6 ukrytych na różnych poziomach penetrowanych otchłani tajemniczych słownych zagadek, odszyfrować



je i w końcu złożyć całość w jedną sentencję. Sprawa ta budzi zresztą kontrowersje i jest przedmiotem dyskusji do dziś. Jedni twierdzą, że był to jeden wielki przekręt i po dojściu do rozwiązania (w wielkich bólach i nierzadko angażując do tego całą rodzinę i znajomych) i przesłaniu go wydawcy otrzymywali lakoniczną odpowiedź, iż jest ono… błędne, mimo, iż sami do dziś są pewni jego prawdziwości (dzieląc się już po latach szczegółami jego rozwikłania na internetowych forach). Inni z kolei dalej próbują kombinować z odmiennymi wariantami rozwiązania, łudząc się wciąż, że to oni będą tymi pierwszymi…

Autorem Quo Vadis był Steven T. Chapman – 19-sto letni Anglik, który rzucił studia, by zająć się tworzeniem gier (co było zresztą dość powszechną praktyką w tamtych czasach). Dzisiaj grę tą można natomiast polecić chyba tylko naprawdę oddanym fanom labiryntowych platformówek ze sporą (naprawdę sporą) dozą samozaparcia, oraz „odkrywcom”, którzy lubią grzebać w zapomnianych starociach i mimo ich wielu wad, potrafią na swój sposób dostrzec specyficzny klimat w niektórych ich elementach. Bo ktoś powie: po co w ogóle opisywać tytuły, które delikatnie mówiąc, umiejscowione są o dobre dwie ligi niżej niż wszelkie niezapomniane przeboje? Ano właśnie po to, że cała historia gier na C64 to nie tylko wielkie hity, ale też swego rodzaju niebanalny „folklor”, jak właśnie Quo Vadis. I to w dodatku taki, za którym stoi nierozwikłana do dziś tajemnica… :-P

■ ***noctropolis***

Quo Vadis
The Edge, 1984

Wizard of Wor

Dawno, dawno temu głównym celem w grach nie było dotarcie do końca, o ile taki istniał, lecz zapisanie się na liście High Score. Zdobycie wysokiej ilości punktów zazwyczaj oznaczało pozbycie się sporej sumy z kieszonkowego. Automaty bezdusznie pożerały kolejne monety w zamian za możliwość podjęcia kolejnej próby nierównej walki z przeważającą ilością przeciwników. Dobrze, że ci przeciwnicy nie należeli do inteligentnych.

Od razu wyjaśniam, że w tytule nie ma literówki. To nie tylko moje zdanie, że w naszej pięknej polszczyźnie „Czarownik Wor'a" nie tylko nie brzmi zbyt groźnie, ale wręcz śmiesznie. Podejrzewam, że pracownicy firmy Midway projektujący grę nie zastanawiali się nad tym jak nazwy własne występujące w produkcji będą brzmiały u nas. Gdyby wzięli to pod uwagę zapewne tytułowy „wor" nie pojawiał by się w nazwie wszystkich występujących w grze postaci oraz potworów.



INSPIRACJE

Gra stała się inspiracją dla kilku piosenek, m.in.:

Dissonant - Wizard of Wor

Welle: Erdball - Wizard Of Wor

W POGONI ZA WOREM

Nie umiem odpowiedzieć na pytanie, czego dopuścił się tytułowy magik, jednak obława stała się faktem. W związku z konwencją nazewnictwa pod naszą kontrolę oddany zostaje Worownik, który z czasem awansuje do miana worażki (w ramach wyjaśnienia, próbowałem odpowiednio przemodelować słowo watażka). Odważni woracy wkraczają do wielopoziomowego lochu walcząc na każdym poziomie z coraz liczniejszymi oddziałami przedziwnych bestii. Na pierwszych poziomach można czuć się dość pewnie, dzierżąc w dłoniach broń dystansowego rażenia, jednak sielanka nie trwa długo. Z każdym kolejnym poziomem pojawia się coraz więcej, coraz bardziej wymagających przeciwników. Niektóre potwory potrafią stać się niewidzialne, ale zaprawiony w bojach gracz wie, że ma do dyspozycji radar, na którym można je łatwo namierzyć. Nieco więcej kłopotów mogą sprawić bossowie, którzy opanowali zdolność teleportacji, ale nie ma strachu w naszym fachu. Jeden celny strzał potrafi rozwiązać każdy potworny problem. Gdy wystrzelony pocisk nie dosięgnął potwora, mogą pojawić się komplikacje. Jeżeli w poszukiwaniach Czarownika Wora uczestniczy dwójka graczy należy zachować szczególną ostrożność, bowiem gra powstała w czasach, gdy „friendly fire" było standardem. Bratobójczy ogień określiłbym jako broń o wielu ostrzach. Jedno z nich to zagrożenie - mając na celu wspólne zejście na jak najniższy poziom, jeden błąd może w najgorszym możliwym momencie odebrać towarzyszowi ostanie życie, pogrążając tym samym plan wspólnego osiągnięcia sławy. Drugie ostrze to rywalizacja. Powszechnie wiadomo, że nic tak nie buduje napięcia jak nutka współzawodnictwa pomiędzy graczami. Gdy walka z monstrami przestaje bawić, pogoń za żywym przeciwnikiem w labiryntach potrafi wpuścić powiew świeżości do dobrze znanej mechaniki. Dodam tu, omijając wszelkie zasady, jeszcze jedną krawędź specjalnie dla tych, dla których wpis na liście najlepszych jest najważniejszy - ambicja. Za zabicie towarzysza można zarobić więcej punktów niż za któregokolwiek z podstawowych, masowo mordowa-

nych przeciwników. Jedynie sam Wizard of Wor wart jest więcej. Dwójka doświadczonych graczy, o ile potrafią się dogadać, jest w stanie dodać sobie kilka tysięcy punktów do wyniku.

NIEKOŃCZĄCA SIĘ HISTORIA

Jak to zazwyczaj bywa w grach nastawionych na zebranie jak największej ilości punktów, lochy nigdy się nie kończą. Twórcy zaprojektowali w sumie 25 różnych labiryntów, które podzielone zostały na trzy grupy: proste, trudne oraz specjalne. Raczej nie zakładali oni, że gracze będą regularnie schodzić niżej niż na poziom szesnasty, bowiem pierwsze siedem plansz jest losowanych spośród 15 map uznawanych za łatwiejsze, natomiast na wszystko co poniżej, przygotowanych zostało jedynie 8. Nie trzeba być geniuszem z matematyki, aby zauważyć, że specjalne poziomy są tylko 2. Walka na arenie odbywa się tylko raz i ma ona na celu oddzielenie worowników od worażek, a także premiuje wszystkich graczy dodatkowym życiem. Druga specjalna mapa została nazwana „The Pit”, a jej wygląd oraz częstotliwość pojawiania się pozostawię do odkrycia dla wytrwałych graczy.

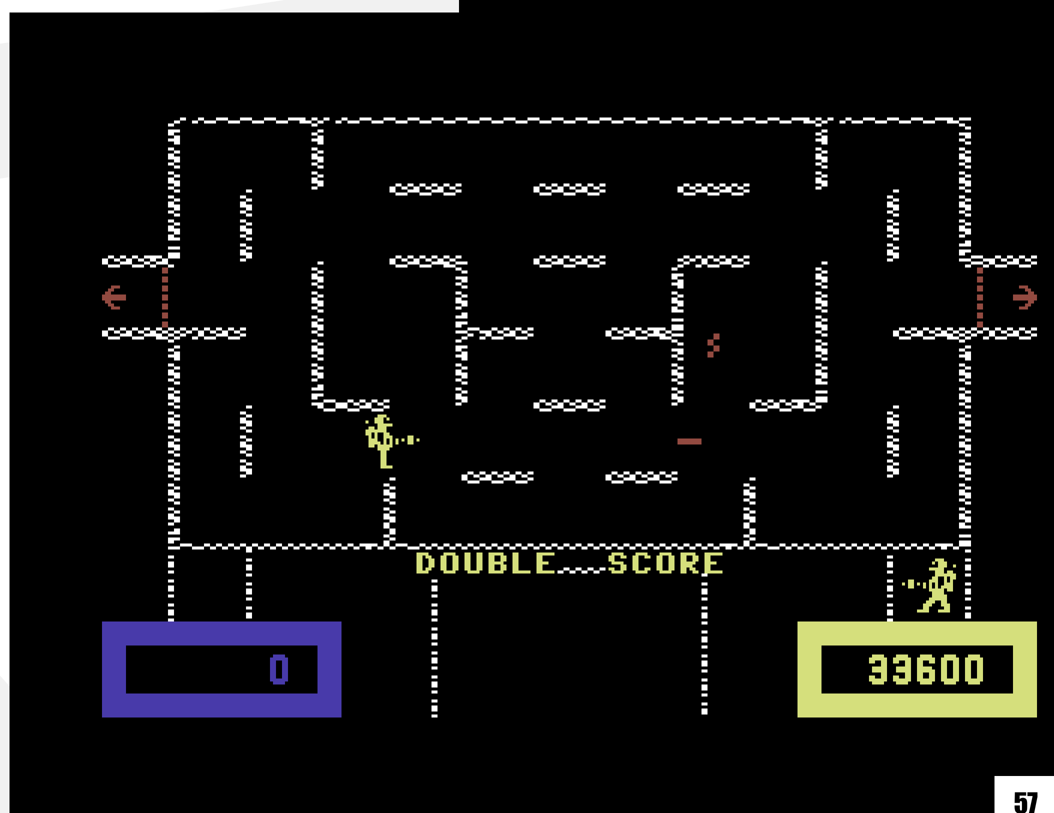
Opisywanie technicznej strony gry, która ukazała się ponad 30 lat temu to nie jest łatwe zadanie, dlatego też ten fragment opiszę bardzo krótko. Grafika - jaka jest każdy widzi: prosta, niemalże symboliczna, ale bardzo przejrzysta. Muzyka i efekty dźwiękowe zasługują na uwagę. Mroczne, minorowe dźwięki wiele wnoszą do klimatu. Dzisiaj może nie sprawiają już takiego wrażenia jak w okolicach premiery, gdy grobowe rytmy potrafiły wywołać gęsią skórkę, jednak z pewnością należy zaliczyć je do wyraźnych plusów.

W SKRÓCIE – POLECAM

Na pierwszy rzut oka „Wizard of Wor” to prosta gra z początku lat osiemdziesiątych. Zagłębiając się w niuanse mechaniki wyraźnie widać, że pozorna prostota potrafi zapewnić sporo rozrywki dla jednego gracza, a w przypadku kooperacji ilość miło spędzonych chwil przed ekranem może znacznie wzrosnąć. Do dziś z przyjemnością wracam do lochów, w których może pojawić się Czarownik znany jako Wor.

■ ***bobikowoz***





GADAJĄCE GŁOWY

Remasteryzacja starych produkcji

Bobikowoz: Wersja High Definition, edycja Remaster, pakiet Game of the Year - coraz częściej producenci gier sięgają po sprawdzone serie i tytuły, wydając je ponownie w odświeżonej wersji. W przypadku kolejnych generacji konsol oraz zmieniających się regularnie systemów operacyjnych dla PC takie odświeżone wersje są jak najbardziej zrozumiałe i to niezależnie od tego, czy zostały przygotowane w sposób profesjonalny czy jedynie jako szansa na łatwy zarobek. Zazwyczaj reedycje pojawiają się na nowszych w porównaniu z oryginałem sprzętach i systemach, pozwalając bawić się na sprzęcie, który w danej chwili jest najpopularniejszy. Wspomniana moda na odświeżanie dotarła także do naszego świata zbudowanego z ośmiu bitów. Panowie, co sądzicie na temat odświeżonych wersji gier pojawiających się na dokładnie tej samej platformie? Czy to zło konieczne i gwałt na oryginale, czy może szansa na odkrycie na nowo zapomnianych perełek?

Ramos: Na nowszych sprzętach jest to raczej robione dla kasy. Dla firmy, która ma gotowe źródła, sprawa jest prosta. Kilka godzin pracy i nowa wersja jest gotowa. Inaczej wygląda to na komputerach 8-bitowych. Tu sprawa jest bardziej skomplikowana i czasochłonna. Najpierw trzeba cały kod programu wyciągnąć i przekonwertować do odpowiedniego edytora assemblera. Później rozszyfrować, w jaki sposób koderzy zaprogramowali produkcję. Dzięki temu można poprawić istniejące błędy, przystosować ją do nowych urządzeń, np. dodatkowej pamięci, Easyflash, itp. Obecnie wiedza programistów jest głębsza, stare komputery bardziej poznane pod kątem programistycznym, a jak się czegoś nie wie, można zapytać innych. Do tego powstały nowe, lepsze programy użytkowe ułatwiające prace koderowi czy grafikowi. Środowisko pecetowe znacznie usprawnia pracę w programowaniu. Poza tym można znacznie skrócić kod gry, usunąć niepotrzebne wstawki, a na końcu, używając nowych pakerów, znacznie skrócić objętość programu. Dla mnie takie poprawianie jak najbardziej ma sens, bo dzięki temu gra dostaje tzw. drugie życie.

> Jeżeli chodzi o platformy nowe - motywacją jest tylko i wyłącznie zarobek. W przypadku platform klasycznych (np. remaster hitu na tej samej maszynie), sytuacja jednak znacząco się różni, gdyż motywacją dla takiego działania najczęściej jest czysta pasja, a nie zarobek.
>
> *- **Noctropolis***

Komek: Osobiście bardzo lubię grzebać w przeszłości, więc tak zwane „odgrzewanie kotleta" mi pasuje. Cóż, są osoby, które stwierdzą, że to naciągnięty pomysł, ale ja się z tym nie zgadzam. Chociażby dlatego, że dzięki reedycji można poprawić tzw. „bugi" znajdujące się czasem w oryginale. Ponadto można bardziej podrasować grafikę i efekty dźwiękowe albo dodać jakieś inne elementy, które uatrakcyjnią dany program. Do tego wszystkie-



go dorzucam jeszcze nostalgię i prędzej mi kaktus na dłoni wyrośnie, niż zmienię zdanie.

noctropolis: Zgadzam się z Ramosem, iż jeżeli chodzi o platformy nowe - motywacją jest niestety tylko i wyłącznie zarobek. Wiadomo, że praca nad takim tytułem pochłania znacznie mniej czasu niż nad produkcją premierową (wykorzystanie starego kodu w mniejszym lub większym stopniu) oraz że dobry, sprawdzony pomysł na rozgrywkę jest często marketingowo bezpieczniejszą opcją niż nowa niewiadoma. I choć wielu graczy nazywa tego typu zagrania „odgrzewanymi kotletami", to ja nie negowałbym ich tak całkiem do końca - wszakże nie wszyscy mieli okazję zagrać w oryginał na platformie pierwotnej. Skoro mogą to więc zrobić po raz pierwszy w lepszej jakości - dlaczego nie?

W przypadku platform klasycznych (czyli np. remaster znanego z C64 hitu na tej samej maszynie po latach), sytuacja dość znacznie się różni. Pierwsza sprawa, że motywacją dla takiego działania najczęściej jest czysta pasja, a nie zarobek. Druga, że taki tytuł często pozbawiony jest znanych z oryginału błędów i niedoróbek. No i w końcu trzecia, że program jest zazwyczaj wzbogacony o coś, co rzuca na niego całkiem nowe światło - czy to nowe opcje, czy nowe poziomy, czy nową oprawę graficzno-dźwiękową. Spoglądam więc na takie remasterowane wydania bardzo pozytywnie, choć z jednym małym zastrzeżeniem: doceniając te wszystkie nowości i udogodnienia i tak częściej sięgam po wydanie klasyczne. Dlaczego? Wspomnienia z młodości...

Minimoog: Warto również zwrócić uwagę, że poza wznowieniami starych gier istnieją produkcje jedynie je interpretujące, czyli remake'i. To jest moim zdaniem jeszcze ciekawsze: twórcy biorą pomysł oryginalny, ale reszta zależy już tylko od ich inwencji. Jako przykład podam grę na PC działającą pod DOS-em - Electro Body. Powstał, oczywiście na zasadach indie, jej remake - Electro Man. Jego twórca zawarł autentyczne grafiki, dźwięki i poziomy - w ramach remaster. A w ramach remake'a dodał możliwość zagrania na zupełnie innych poziomach oraz tworzenie swoich własnych. Bardzo ciekawa sprawa.

Warto również zwrócić uwagę, że poza wznowieniami starych gier istnieją produkcje jedynie je interpretujące, czyli remake'i. To jest moim zdaniem jeszcze ciekawsze: twórcy biorą pomysł oryginalny, ale reszta zależy już tylko od ich inwencji.

- Minimoog

Komek: „W przypadku platform klasycznych motywacją dla takiego działania najczęściej jest czysta pasja". Zgadza się i fajnie, że są jeszcze osoby, których twórczość płynie prosto z serca. Poza tym wskrzeszając takie programy przenosimy się do czasów, gdy byliśmy młodsi, a któż nie tęskni za młodością? Dzięki takim produkcjom jest okazja, aby powspominać stare, dobre czasy.

c00k: Jeśli chodzi o grę, która z pewnych względów nie pójdzie już na nowym sprzęcie, a była bardzo dobra i robimy wersję dla nostalgicznych graczy, to rozumiem. Lecz wszystkie te podkręcone wersje, które mają na celu zarżnięcie kompa, gdzie w najlepszym razie autor zmieni scenerię, vide „Far Cry 4", to już jest robione w jednym celu.

Jestem ciekawy, jak sprawa potoczy się z nowym Franko. Ogólnie gra jaka była, taka była. Graficznie ... przemilczę, aleeee była swojska! To jednak już było i ciężko będzie zainteresować nowych odbiorców, tym bardziej, że młodzież powie, że grafika jakaś taka słabawa. Nie wiem, pewnych świętości może lepiej nie ruszać? :)

noctropolis: Tak, remake i kontynuacje to w sumie odrębna kwestia od wcześniej poruszanej, choć pod pewnymi względami zbliżona. Różni się jednak tym, że tutaj pole na nową interpretację jest nieco większe. Oceniam takie projekty bardzo pozytywnie, choć zauważam też, że w przypadku tytułów naprawdę mega-popularnych, takich które zapisały się złotymi zgłoskami w historii gier wideo, ilość wszelkich remake'ów zaczyna już nieco nużyć. Ja również kibicuję autorom Franko 2 i jestem bardzo ciekawy efektu finalnego. Nie obawiałbym się raczej przyjęcia jej przez nowych odbiorców, bo wydaje mi się, że zamysłem autorów, kontynuacja jest wybitnie skierowana do tych, którzy na debiucie się wychowali. Do tego stopnia, że dziś używają sformułowania „spadaj pierdoło".

Atreus: „Odświeżanie starych kotletów" w świecie współczesnych platform sprzętowych nie napawa mnie zbytnim optymizmem. Owszem, można dzięki takiemu zabiegowi zapoznać się z przeoczonym tytułem. Sam nie raz miałem i nadal mam taką okazję. Jednak jest to robione przez producentów z korzyści czysto zarobkowych.

Jeśli natomiast chodzi o odświeżanie, przerabianie i poprawianie tytułów na platformy z „tamtej epoki", jestem jak najbardziej za, gdyż w tym przypadku jest to robione głównie z pasją do retro sprzętu. Jednak z miłą chęcią zobaczyłbym takie przerobione/poprawione tytuły np. w sklepie Protovision, Psytronik, RGCD w opakowaniu stylizowanym na oryginał, instrukcją i innymi bajerami.

> Często to właśnie fani robią najlepsze remastery lub porty, wyłącznie dla czystej chęci przybliżenia/przypomnienia tytułu graczom. Skwituję to więc jednym zdaniem: jeśli odświeżać klasyczny tytuł to porządnie, nie dając powodu do rozczarowań.
>
> *- JargoV*

Bobikowoz: Przenoszenie gier z mocniejszych sprzętów na słabsze to także ciekawy trend. Niedawno trafiłem na informację, że na Spectrum pojawiła się gra „Super 48k Box" - remake „Super Bread Box", która to z kolei była konwersją gierki na C64 „Super Crate Box". Uff, jaka długa droga. Przyznam, że lubię czasem śledzić, do czego ludzie są zdolni w zakresie wyciskania ostatnich potów ze starych komputerów. W przypadku niektórych konwersji należy pochwalić umiejętności ich autorów, nawet gdy rozgrywka odbiega od tego, co znamy z oryginału. Jako przykład podam atrakcyjny technicznie Mood, będący wariacją na temat gry Doom, który pomimo wyciskania ostatnich potów z Komody nie ma szans dorównać oryginałowi. Zupełnie inną kategorią są produkcje w stylu „Prince of Persia", które w niczym nie odbiegają od swoich starszych braci.

noctropolis: Wspomniany „Prince of Persia" to majstersztyk kodu. Mood także zrobił na mnie duże wrażenie, ale mimo wszystko, traktowałem go raczej w kategorii grywalnej demonstracji niż pełnoprawnej gry. Ogólnie rzecz biorąc, ciekawie jest właśnie zobaczyć efekty takiego „remastera wstecznego", gdzie stosunkowo nowszy pomysł próbuje się upchnąć w bebechy starszej maszyny. Świetnie zrobiono to choćby z dość sławnym ostatnio „Canabaltem". Osobiście ubolewam nad tym,

że taki „Mortal Kombat" na C64 utknął na etapie technicznego preview, bo byłby to dla mnie hit hitów. Już jako kompletną ciekawostkę dodam, że na kanwie obecnej „mody" na retro tworzone są na YouTube filmiki z cyklu: „jak wyglądałaby któraś z obecnych najnowszych gier AAA, wydana na C64". Oczywiście wiadomo, że z realną grą nie ma to nic wspólnego, bo jest to bardziej kreacja humorystyczno-artystyczna, ale i tak fajnie obejrzeć, jak w czyjejś wyobraźni na Komciu prezentowało by się takie „GTA V". Już pal licho, że oprawa audiowizualna tych kreacji bardziej wygląda jak NES niż C64 (choć jest właśnie opisywana konkretnie jako C64), ale to wciąż 8 bitów.

tomxx: Zauważyłem, że globalny trend retro-stylu (czy to w grach, czy w każdej innej dziedzinie rozrywki wzorującej się na przeszłości) rzeczywiście zbliżony jest do graficzno-dźwiękowych osiągów NES-a. Już od 1985 roku była to niezwykle popularna konsola w Stanach, a jak wiadomo, nowe nurty i tendencje tworzą się zwykle za Oceanem. Piksele wszędzie jednak wyglądają podobnie, więc możemy przyjąć, że kolejna flashowa zręcznościówka, którą przelotnie „katujemy" w przerwach w pracy, rzeczywiście wygląda rodem jak z C64. A wracając do głównego pytania: nie mam pretensji do komercyjnych produkcji remasteryzwanych. Zawsze jest to kolejna gra, w którą możemy, a nie musimy zagrać. Dla mnie znajome dźwięki w ulepszonej formie są czystą poezją, a nowoczesny rendering znanych z dawnych lat scen - ucztą dla duszy. Poza tym, bądźmy szczerzy: każdy taki produkt przyczynia się do odświeżenia ludzkiej pamięci i na kolejne lata utrwala zawarte w oryginale idee.

JargoV: Remaster - rzecz dosyć ważna dla branży, która czasem okazuje się złem wcielonym... Odnawiając starszy tytuł, wydawcy nad wyraz często wbijają szpilę w markę wypracowaną przez pierwowzór, a w tym przypadku decyduje głównie chęć szybkiego i łatwego podniesienia dochodów na niekoniecznie wymagającym pracy projekcie. Dla przykładu, tak było z odświeżoną wersją PC-towego klasyka „Half-Life". Zapowiadano powrót legendy w nowej jakości, a po premierze było tylko rozczarowanie fanów - okazało się to praktycznym przeniesieniem gry w skali 1:1 na nowszy silnik, nie wykorzystując ani odrobiny z jego ogromnych możliwości.

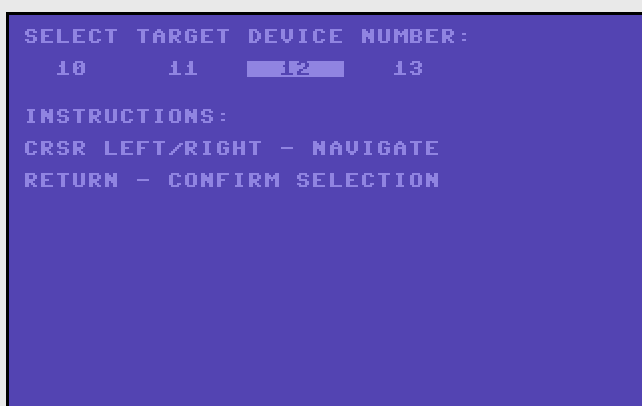
Natomiast jeśli wersja odświeżona jest zrobiona porządnie, tak jak należy, to jak najbardziej jestem stanowczo za! Często to właśnie fani robią najlepsze remastery lub porty, wyłącznie dla czystej chęci przybliżenia/przypomnienia tytułu graczom. Świetnym przykładem odnowionej wersji jest niedawno opublikowana „Ultima IV Remastered", która zbiera świetne opinie. Skwituję to więc jednym zdaniem: jeśli odświeżać klasyczny tytuł to porządnie, nie dając powodu do rozczarowań.

noctropolis: Dyskusja pokazała, że temat remasterów i kwestii pokrewnych, to wbrew pozorom temat dość złożony. Obejmuje on bowiem zarówno nieco wzbogacone i odświeżone wersje klasycznych oryginałów, całkowite, pisane niemal od nowa remake'i starych przebojów, jak i coś, co można by od biedy nazwać konwersją/remasterem wstecznym. Ogólny wydźwięk jest z grubsza taki, że jest to zjawisko jak najbardziej pozytywne - wszakże miło jest zobaczyć coś dobrego i znanego w jeszcze lepszym, nowszym i poprawionym wydaniu. Trzeba jednak zauważyć też taką prawidłowość, że im nowsza gra jest poddawana zabiegowi remasteringu, tym większa szansa na to, że zbierze w społeczności graczy opinie „odgrzewanego kotleta" i produktu stworzonego wybitnie dla pieniędzy. Przeciwnie jest w przypadku odświeżania i ulepszania tytułów mocno klasycznych, na przykład 8-bitowych, gdzie inicjatywy takie są szeroko chwalone. Tutaj doceniany jest przede wszystkim fakt szczerości intencji, wynikającej z czystej pasji. Szczególnie, iż jak padło tu stwierdzenie, że najlepsze remastery w zasadzie robią fani - to na nich przecież niemal w stu procentach opiera się dziś grono skupione wokół klasycznych maszyn i ich oprogramowania.

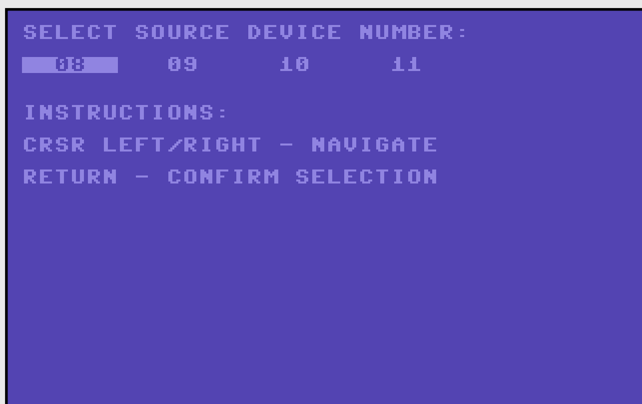
Poradnik: Kopiowanie zawartości dyskietek na dysk twardy IDEDOS-u

Jeśli jesteś szczęśliwym posiadaczem IDE64, może nadejść moment, kiedy przenoszenie zawartości wszystkich dyskietek na dysk IDEDOS (niezależnie czy jest to np. dysk twardy, czy karta pamięci Flash) staje się Twoim następnym krokiem. Jeśli nie jesteś pewien jak to zrobić, czytaj dalszą część artykułu.

■ *Rys. 1:*



■ *Rys. 2:*



■ *Rys. 3:*



Powodem wykonania tej czynności jest chociażby to, aby wyróżniać się z otoczenia. Moim osobistym powodem było zwolnienie nieco przestrzeni zajmowanej przez dziesięć dużych pudełek z dyskietkami 5,25". Oczywiście zrobienie kopii zapasowej twoich starych dysków jest dobrym pomysłem.

Dzięki temu przewodnikowi dowiesz się krok po kroku, jak przenieść dane z twojego archiwum dysków (oczywiście opisano tutaj jedynie, jak przegrać zawartość jednej z dyskietek, ale to wystarczy) na urządzenie magazynowe. Czyż posiadanie całej kolekcji na jednej małej karcie Flash nie brzmi kusząco? Więc zacznijmy!

Pierwszą rzeczą, w którą musimy się zaopatrzyć to właściwe narzędzie. Każdy sprzęt jest wart tyle, ile stworzono na niego oprogramowania. Jest mnóstwo narzędzi przeznaczonych tylko i wyłącznie dla IDE64, my będziemy korzystać z D64 Disk Dumper, który jest dostępny na CSDb pod adresem:

http://csdb.dk/release/?id=139419

To, co zobaczysz po starcie programu, zależeć będzie od sposobu jego uruchomienia, a raczej (żeby być bardziej precyzyjnym) z jakiego urządzenia go wczytałeś. Możesz zostać zapytany o urządzenie źródłowe i docelowe (nie przejmuj się, jeśli źle wybierzesz, będziesz mógł to poprawić później). Liczba możliwych konfiguracji jest dość spora. W standardzie mamy 4 urządzenia IEC (8 do 11) plus 4 urządzenia IDEDOS (10 do 13), które są bezpośrednio podpięte do C64. Dodaj do tego złącze USB (13 do 14), poprzez które program mógł zostać wczytany bezpośrednio z PC, a uzyskasz całokształt. Teraz rozumiesz skąd tyle zgadywania już na samym początku.

Tak więc przedyskutujmy kilka najbardziej prawdopodobnych scenariuszy. Jeśli uruchomiłeś program ze swojej jedynej stacji 1541, numerem źródłowym będzie najprawdopodobniej 8, jednak i tak będziesz musiał podać numer urządzenia docelowego, które ostatecznie stanie się miejscem do zapisu tworzonych obrazów dyskietek (**Rys. 1**).

Jeśli uruchomiłeś program z urządzenia IDEDOS identyfikowanego jako 12, zostaniesz zapytany jedynie o numer urządzenia źródłowego, czyli numer stacji podpiętej do Twojego C64 (**Rys. 2**).

W każdym innym przypadku będziesz zmuszony wprowadzić numer urządzenia źródłowego i docelowego przy użyciu ekranów widocznych wcześniej.

Po zatwierdzeniu wyboru za pomocą klawisza RETURN i poprawnym wykryciu urządzeń, ujrzysz menu główne programu. Za jego pomocą możesz

dokonać odpowiednich konfiguracji i uruchomić proces kopiowania dyskietki (**Rys. 3**).

Nawigacja w menu nie jest skomplikowana. Wyboru opcji dokonujemy klawiszem kursora: góra/dół, a zatwierdzamy za pomocą RETURN.

Przyjrzyjmy się wszystkim opcjom i zobaczmy, co mają do zaoferowania.

Jak obiecałem, będziesz mógł zmienić wybrane wcześniej urządzenie źródłowe i docelowe za pomocą opcji „Select Source Device" i „Select Target Device". Jeśli wybierzesz jedną z nich, ujrzysz znajomy ekran wyboru urządzenia. Dodatkowo są także wyświetlane numery aktualnie wybranych urządzeń.

Opcja „Select Target Location" służy do wskazania katalogu docelowego dla obrazów dyskietek. W przeciwieństwie od ustalenia nazwy pliku docelowego, nie jest niezbędne zdefiniowanie tego katalogu, aby zgrać dane. Jeśli nie wybierzesz własnej ścieżki, program utworzy obraz dyskietki w aktualnym katalogu IDEDOS, gdziekolwiek by się on nie znajdował. Jednak to nie musi być to, czego oczekujesz, więc zalecam ustawienie jej.

Po wybraniu Select Target Location ujrzysz nawigatora, za pomocą którego możesz poruszać się po dysku twardym, tworzyć nowe i usuwać stare foldery oraz ostatecznie wybrać katalog docelowy dla obrazów dyskietek (**Rys. 4**).

Nawigacja jest intuicyjna. Klawisz kursora góra/dół pozwala na wybieranie pozycji z listy.

Wciśnięcie RETURN na katalogu wyświetla jego zawartość. Za to klawisz prawo/lewo pełni funkcję Page Up/Down z klawiatury PC i może być przydatny w czasie wertowania katalogów zawierających dużą liczbę plików.

Jednak to nie wszystko, co możesz wykonać w nawigatorze. Jeśli chcesz utworzyć nowy folder, wciśnij F7, podaj nazwę i wciśnij RETURN (**Rys. 5**).

F6 służy do zmiany nazwy wybranego pliku/katalogu.

F8 służy do usunięcia pustego katalogu po uprzednim potwierdzeniu polecenia (**Rys. 6**).

Każda z tych operacji może zostać anulowana poprzez wciśnięcie klawisza ESC.

Najważniejszym zadaniem jest wybór aktualnego katalogu docelowego. Można to zrobić w dwojaki sposób, poprzez naciśnięcie klawisza SPACE lub ESC.

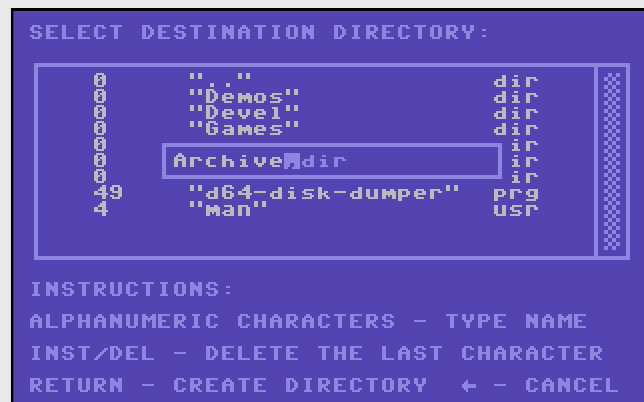
Wciśnięcie SPACE wybierze aktualnie podświetlony folder. Ważnym efektem ubocznym tego polecenia jest automatyczna zmiana katalogu na aktualnie podświetlony. Dodatkowo taki wybór działa tylko w przypadku zbiorów „dir" (wykonanie tego polecenia na każdym innym typie plików zostanie po prostu zignorowane).

Wciśnięcie ESC spowoduje, że aktualnie przeglądany katalog zostanie ustawiony na docelowy i obrazy dyskietek będą w nim właśnie zapisywane.

■ *Rys. 4:*



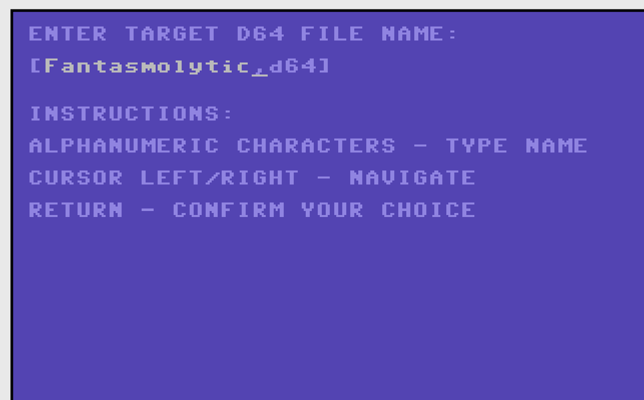
■ *Rys. 5:*



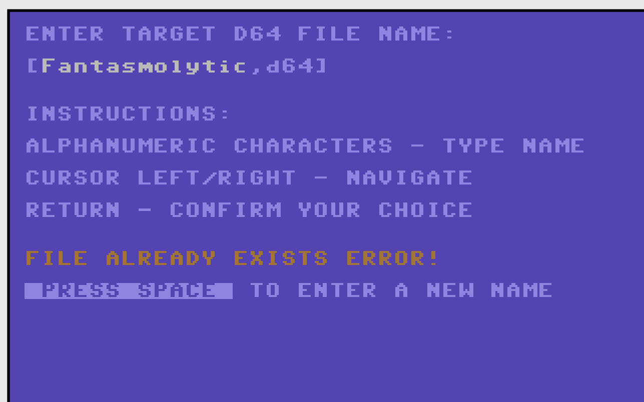
■ *Rys. 6:*



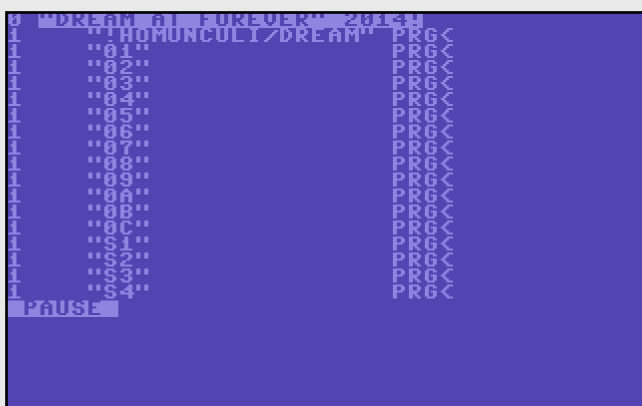
■ *Rys. 7:*



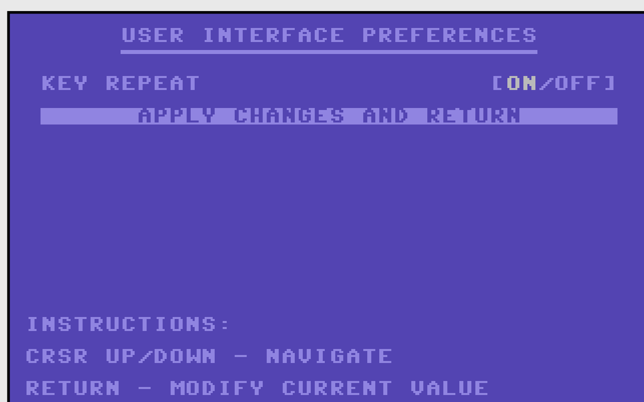
■ *Rys. 8:*



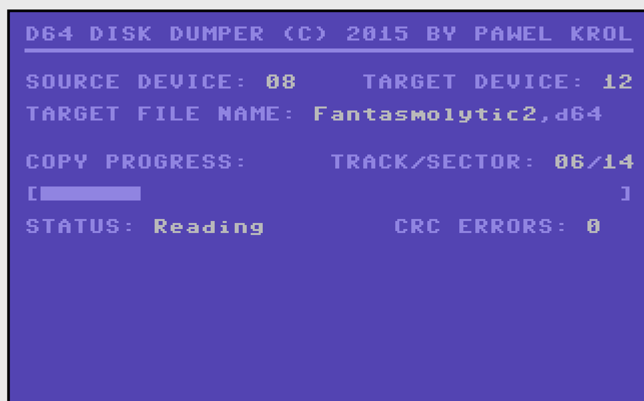
■ *Rys. 9:*



■ *Rys. 10:*



■ *Rys. 11:*



Kiedy wybierzemy katalog docelowy, musimy podać nazwę pliku D64 w menu głównym w polu „Set Target File Name”. Podaj nazwę w polu edycji i wciśnij RETURN (**Rys. 7**).

Program sprawdzi, czy w folderze nie istnieje już przypadkiem plik o takiej samej nazwie. Jeśli tak, to poda odpowiedni komunikat i poprosi o zmianę (**Rys. 8**).

Wybierając opcję „Display Disk Directory” możesz wyświetlić zawartość dyskietki w urządzeniu źródłowym. Podczas listowania katalogu SPACE pełni funkcję pauzy, a RUN/STOP przerywa proces i program wraca do menu głównego (**Rys. 9**).

W menu ustawień (Adjust Preferences) znajduje się tylko jedna opcja służąca do włączania/wyłączania powtarzania wciśnięcia klawisza. Opcja ta była pożądana w procesie testowania programu, dlatego została dodana do jego aktualnej wersji (**Rys. 10**).

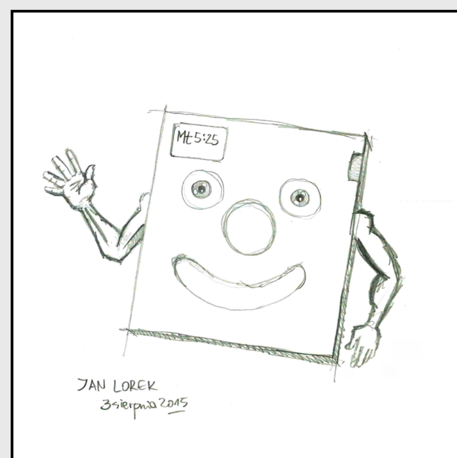
Nareszcie jesteśmy gotowi do wybrania „Commence Disk Copy”, co zaowocuje wykonaniem obrazu dyskietki. Znajdzie się on na dysku twardym w wybranym wcześniej katalogu docelowym w pliku o podanej nazwie. Zobaczmy, co nam się ukaże na ekranie podczas tego procesu (**Rys. 11**).

Zobaczymy podsumowanie wszystkich wybranych opcji. Na przykład źródłowy i docelowy numer napędu, a także nazwę pliku docelowego. Proces zgrywania danych został zobrazowany za pomocą paska postępu.

Kiedy wskaźnik dojdzie do prawej krawędzi ekranu, operacja dobiegnie końca. Status, jak i aktualnie czytana ścieżka są na bieżąco wyświetlane na ekranie. Jeśli wystąpią jakieś błędy odczytu podczas operacji, to zostaną wyświetlone w formie błędu CRC (może to mieć miejsce, jeśli np. Twoja dyskietka jest uszkodzona).

Po skopiowaniu wszystkich 35 ścieżek, wyświetlony zostanie odpowiedni komunikat. Wciśnięcie klawisza SPACE przeniesie Cię do menu głównego, co pozwala zakończyć ten przewodnik (**Rys. 12**).

Teraz jesteś gotowy do żonglerki dyskietkami i prawdopodobnie będzie to ostatni raz, kiedy przyjdzie ci to robić. Pamiętaj, że niemożliwe jest nadpisanie istniejącego już pliku. Z tego powodu jedyną rzeczą, o której musisz pamiętać, to zmiana nazwy pliku docelowego za każdym razem. Nie martw się, jeśli o tym zapomnisz, program nie pozwoli na rozpoczęcie operacji, a dane nie przepadną.



Skopiowałeś wszystkie dyskietki? Więc co teraz? Nie przedyskutowaliśmy jeszcze kwestii korzystania z obrazów dyskietek na IDE64, ale bądź cierpliwy. Jest to temat na osobny artykuł, który będziecie mogli przeczytać w kolejnym wydaniu K&A Plus.

■ ***Paweł Król***



■ ***Rys. 12:***

Felieton: Wtórna dojrzałość branży komputerowej rozrywki

Od dobrych kilku lat jesteśmy już świadkami etapu dojrzałości branży komputerowej rozrywki. Od połowy lat 80-tych, kiedy większość z nas po raz pierwszy zetknęła się z mikrokomputerami, od podłączanych do domowych telewizorów Spectrumów, Atarynek i Commodorków, od salonów gier – od tych wszystkich pierwszych elektronicznych radości, które zawładnęły naszymi umysłami – mija właśnie 30 lat. Na naszych oczach wydarzyło się wiele: rozwinęły się potężne studia developerskie, urósł przemysł wyceniany obecnie na 70 miliardów dolarów, a dzisiejsze projekty AAA nie odstają rozmachem, stopniem zaawansowania i budżetem od dobrych produkcji filmowych. Branża gier komputerowych z przytupem weszła w dorosłość, osiągnęła poziom wyrafinowanej regularności, zyskała pewność i należne jej miejsce w dzisiejszym świecie rozrywki. Drugie pokolenie odbiorców, często naszych własnych potomków, rozpoczyna obecnie swoją własną przygodę z giercowaniem i tylko nam, grupie 8-bitowych retro-nostalgików, trochę szkoda, że dzisiejsze dzieciaki nie bardzo wiedzą, co to jest joystick, jak i dlaczego się go używa.

Gry wideo, podobnie jak przed laty film, muzyka przed nimi, a literatura jeszcze wcześniej, stają się wtórne. Zmienia się forma, ale koncepcje, idee, cechy i rozwiązania w większości przypadków pozostają te same. Duże budżety największych produkcji rzadko lubią ryzyko, stąd sprawdzone pomysły bywają odświeżane na dziesiątki różnych sposobów, a naśladownictwo i powtarzalność opanowano do perfekcji. To, w co dzisiaj gramy, jest piękne i wybitnie dopracowane, ale rozwiązania zawarte w dzisiejszych strategiach, przygodówkach i innych role-playach znamy od dawna, wręcz dławimy się nimi. Rosną serie podobnych gier w nowych oprawach wizualnych, zwiększa się liczba platform obsługujących dany tytuł AAA, a wszystko to, co kreatywne, dzieje się trochę z boku: w mieszkaniach developerów niezależnych, w studiach skupionych na platformach mobilnych. A gdy odkopie się już wszystkie pomysły minionych dekad, to wtedy sięga się po remasteryzację.

Nie oceniam, czy remasteryzacja jest zła. Bo to jest trochę tak jak z Cinemaware – niby własność intelektualna należy już do kogoś zupełnie innego, niby brak własnych rozwiązań, niby czysta komercja, ale to przecież wciąż te same hity, tylko że podane trochę bardziej na świeżo. To wciąż ten sam wspaniały wojenny klimat Wings, to wciąż ten cudownie hipnotyzujący średniowieczem Defender of the Crown. Więc czemuż to mielibyśmy narzekać, kiedy nasze oczy cieszą znane od wczesnych lat dzieciństwa pikselowe scenerie, a uszy radują nuty najpiękniejszych utworów chipowych? A że odpalamy te cuda na miniaturowych telefonach, a nie na kineskopowych telewizorach? No cóż, takie czasy, trzeba iść z postępem.

Remasteryzacja starych gier jest czymś, czego nie zatrzymamy. Musimy się dostosować i czerpać z niej wszystko to, co najlepsze. A o tym, że trend ten jest dla nas ważny, niech świadczy fakt, że drugi numer K&A Plus w znacznej części poświęcony jest właśnie remasteryzacji.

■ ***tomxx***

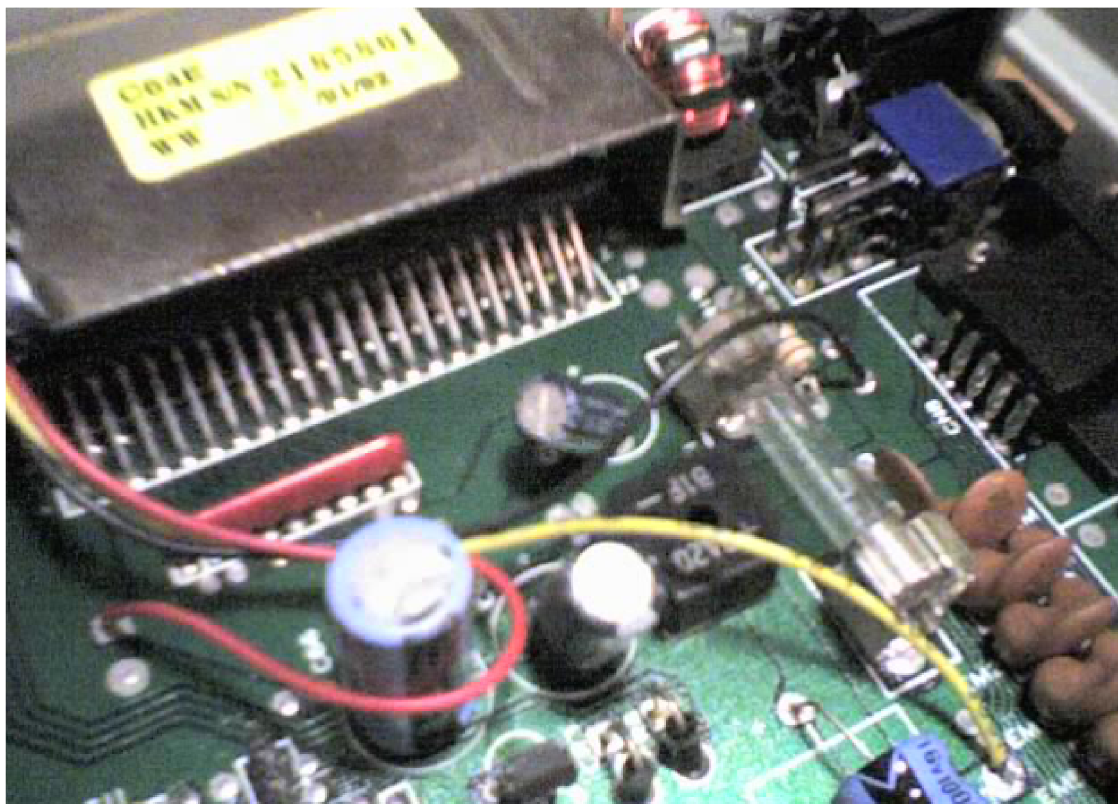
TOD Generator

Zaprezentowany układ nie jest mojego autorstwa. Do jego wykonania nie potrzeba wielu elementów i można go zrobić nawet na „pająka".

Wymieniając oryginalny zasilacz od C64 na pecetowy stajemy przed „problemem" taktowania zegara Time of Day Clock (TOD). „Problemem", ponieważ C64 działa bez funkcjonowania zegara TOD, a liczba programów go wymagających jest nieznana. Nie zważając jednak na te drobne problemy, lepiej jednak zaopatrzyć naszego poczciwego komcia w tzw. generator TOD.

Samo podłączenie zasilacza pecetowego nie stanowi większego problemu dla człowieka obeznanego z obsługą lutownicy. Schematów w sieci można znaleźć wiele. Ja opierałem się na opisie znalezionym na ***ftp.elysium*** oraz ***http://ilkerf.tripod.com/c64tower/***.

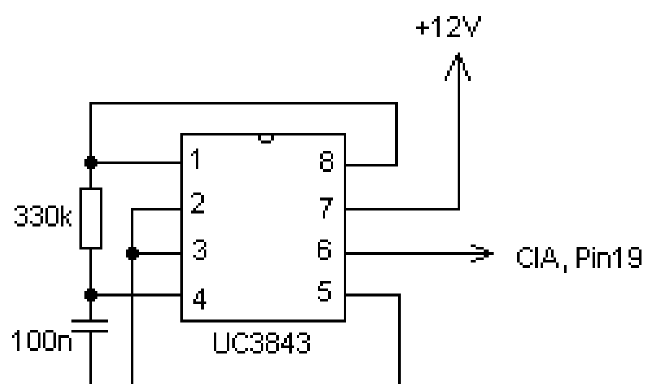
Wadą takiego zasilania komodorka jest to, że włącznik musi być w pozycji wyłączonej. Nie można się zapomnieć i „włączyć" komodorka za pomocą standardowego włącznika w obudowie. Jeśli się zapomnimy, no cóż. Czeka nas wtedy rozpacz i usilne szukanie elementów na wymianę.

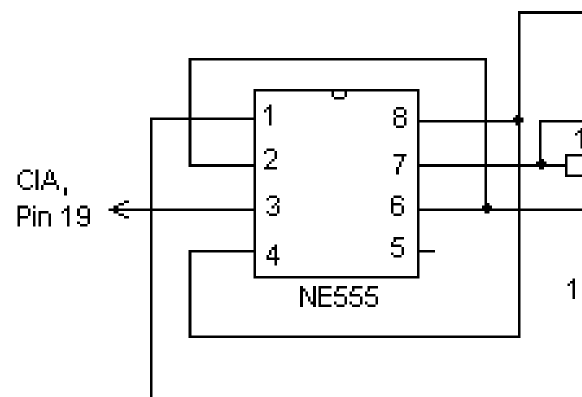


Gdyby ktoś nie był obeznany z kolorkami przewodów, oto krótki opis. Czerwony przewód to +5V, żółty +12V, czarny - masa. Użyty przewód był „złodziejką” do zasilania np. CD-Romu i stacji 5.25”.

Miejsce obok modulatora jest, w moim przypadku, idealnym dla generatora TOD. Zmontowałem go na płytce uniwersalnej posługując się schematem ze strony:

http://www.neef-online.de/

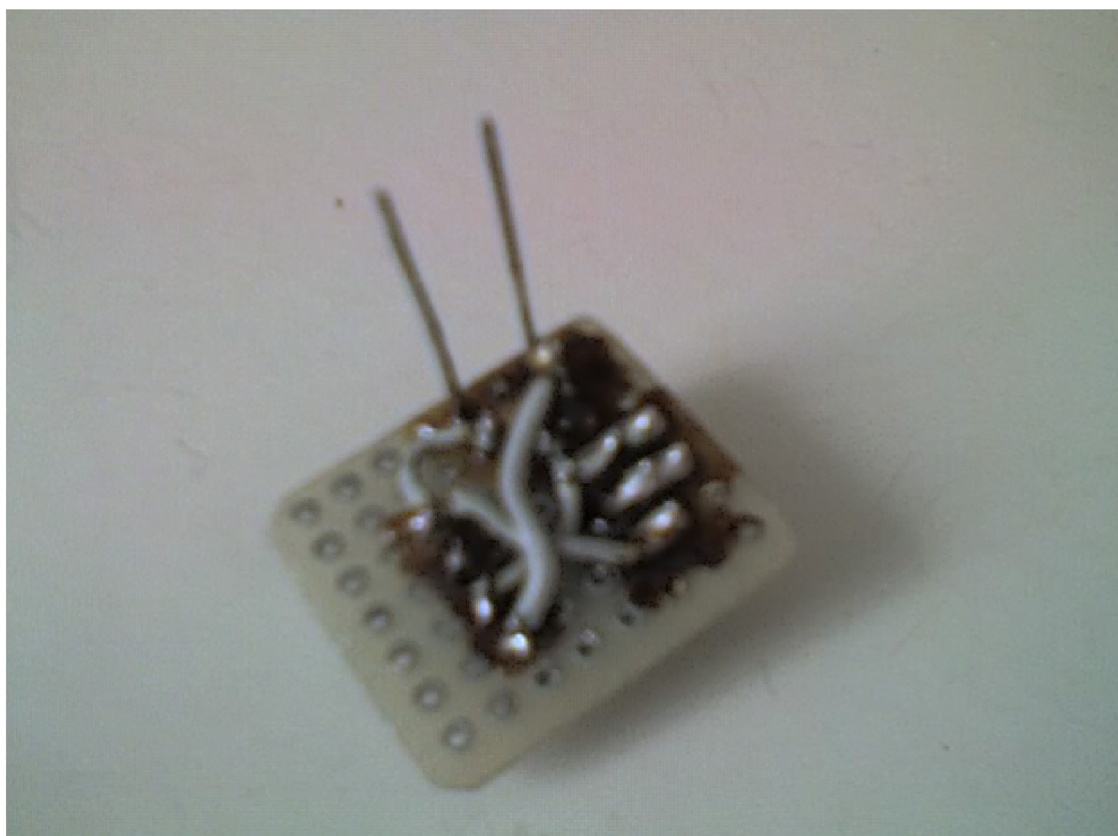




(C) Andreas Neef, Schaltung ohne jegliche Gewähr

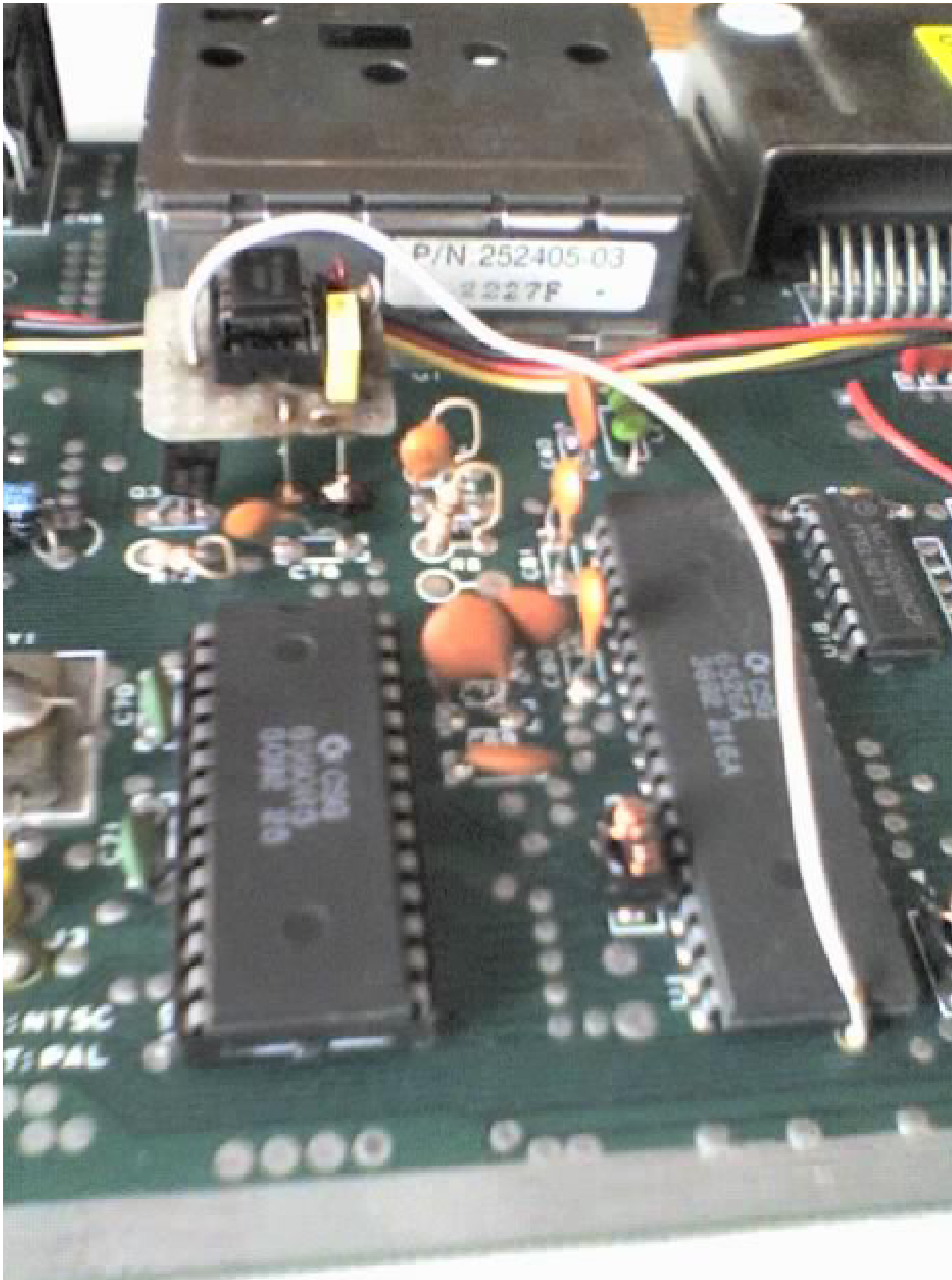
Do budowy można użyć NE555 lub UC3843. Posiadając nadmiar NE555, zbudowałem ten układ właśnie w oparciu o niego.





Punkty lutownicze obok modulatora posłużyły mi do doprowadzenia +12V i masy. Przewód biegnący od układu do CIA6526A to sygnał taktujący zegar TOD. Układ działa u mnie już od wielu lat i nie przeszkadza w normalnej pracy ;)

■ ***Atreus***





Kaletnik

JOHNNY PRZEDSTAWIA: KALETNIK

Prezentowany dzisiaj komiks pragnę zadedykować pamięci Pana Krzysztofa, który opowiedział mi tę historię. Nie wymyśliłem sytuacji, a jedynie narysowałem to, co usłyszałem od niezwykle sympatycznego człowieka o dużym poczuciu humoru. Panie, świeć nad jego duszą. Amen.

Jan Lorek



